SUPER GAME POWER

MAIS DE 200 DICAS



Nº 23 - R$ 4,00

VÁ ATÉ O FIM DE DONKEY KONG 2

ANIMAL!! 335 GOLPES DE VIRTUA 2

007 VIRA JOGO NO ULTRA 64

GAMEPRO DIRETO DOS USA

E MAIS:

SEPARATION ANXIETY (SNES E MEGA)
BREATH OF FIRE II (SNES)
GARGOYLES (MEGA)
TWISTED METAL (P.STATION)
X-MEN (SATURN)



ISSN 0104-611X

THE DIG: SPIELBERG AGORA ATACA NO PC

Dupla dinâmica

CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO

ADAMS*

Bubbaloo*

SABOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO

COLORIDO ARTIFICIALMENTE

1 UNIDADE

JWT

Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.

Bubbaloo



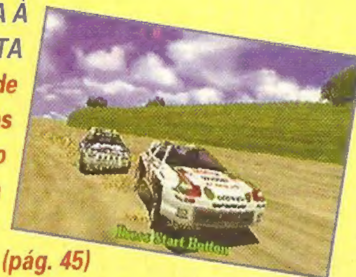
SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

Ilustração de Capa: ROKO



TIROS EM 3D Wolfenstein 3D, que detonou nos computadores, ganha agora versão para o 3DO (pág. 28)



POEIRA À VISTA Depois de muitas emoções no arcade, Sega Rally pinta no Saturn (pág. 45)





ROBÔ ECOLÓGICO Ajude Vectorman a salvar a terra das ameaças dos outros robôs no Mega Drive (pág. 54)

PLANETA DOS MACACOS Veja todos os mundos de Donkey Kong Country 2 a partir da pág. 58

Sumário

SUPER GP CARTAS

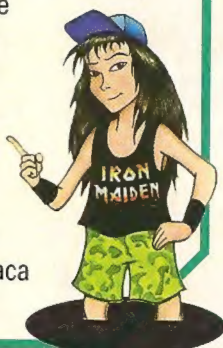
E aí, tudo pronto pro Carnaval? Aqui na redação já anda difícil segurar o pessoal. O Lord anda mostrando suas habilidades de passista e a Marjorie de porta-bandeira é o seguinte. Pra entrar de vez no clima tropical, fizemos um mês cheio de macaquinhos simpáticos pra você. Diddy, Dixie e Donkey são os destaques e mostram uma harmonia nota dez em seus 6 mundos. Mas no Computer Zone você também vai encontrar os segredos de outros macacos, além do jogo que marca o reencontro de Spielberg com George Lucas, *The Dig*. Tá faltando soco na parada? Então dá uma olhada no Golpe Final, com tudo de Virtua Fighter 2. Se o seu papo é cabeça, confira Breath of Fire II, para SNes. A Pré-Estréia traz os novos jogos do Ultra 64. E já que o papo é tecnologia, não perca nenhum passo do robô Vectorman, detonado para Mega. É isso aí, eu vou indo senão não vejo o desfile da *SGP* !!

O Chefe



AKIRA E. A.GORA

Trocando as bolas de tanto comemorar. Foi assim que a moçada da redação entrou em 96. Muita alegria pelo trabalho, mas as feras também erram. Em **D**, o jogo para 3DO da pág. 24 da edição passada, as legendas das pistas do mistério saíram trocadas. Vá sempre uma adiante, em sentido horário, para casar com a foto certa. No jogo da capa, **Marvel Super Heroes** (pág. 39) o golpe Ninjutsu, da Psylocke, saiu com um chute fora de lugar. O correto é →↘↓↙← + botão. Outra retificação foi pedida pelo pessoal da DGL Net. Na matéria do Computer Zone da ***SGP*** 21 sobre a Internet, os preços deles saíram desatualizados. A notícia é boa. Não há mais taxa de inscrição, há uma mensalidade para apenas 6h mensais de uso (R$ 19,75) e o preço da hora extra caiu de R$ 4,20 para R$ 3,29. É isso aí, até que a ressaca foi pouca!





LORD MATHIAS

Lord revelou ao mundo seu lado serial killer com a poderosa arma cor-de-laranja e detonou quem pintou na tela de Virtua Cop (inclusive os pobres reféns). Pra relaxar, nada melhor que um bom futiba em FIFA Soccer'96.

RECOMENDADOS
- VIRTUA COP
- FIFA SOCCER '96
- SEGA RALLY
- HEXEN



BABY BETINHO

O Baby parece criança quando vê um super-herói na frente. Imagina então com todos da Marvel. Mas o cara ainda teve muita diversão com Virtua 2, MK 3 e X- Men. Um trabalho desses, quem é que não ia querer?

RECOMENDADOS
- MARVEL SUPER HEROES
- X-MEN
- VIRTUA FIGHTER 2
- MORTAL KOMBAT 3



MARJORIE BROS

Missão especial para Marjô: ajudar Diddy e Dixie a encontrar Donkey Kong, sequestrado pelos Kremilins. Nossa heroína não esperou nem informação do Disque Denúncia, foi à luta com a (bela) cara e a coragem.

RECOMENDADOS
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- VECTORMAN
- DESTRUCTION DERBY
- STEAMGEAR MASH



MARCELO KAMIKAZE

Kamikaze aproveitou que Marjô estava macaqueando e detonou Super Mario RPG. Não faltou tempo para relembrar a infância, passada na pastelaria de seu pai, com Scooby Doo Mistery.

RECOMENDADOS
- SUPER MARIO RPG
- SCOOBY-DOO MYSTERY
- BREATH OF FIRE II
- THE DIG

CARTA DO MÊS

TODAS AS CARAS DO CHEFE



E aí cambada de gamemaníacos! Primeiro, quero fazer um desafio ao Chefe: acho que esse negócio de mulher pilotando videogame é tudo mentira, pra mim não existe nenhuma Marjorie Bros. Deixando isso de lado, queria parabenizar o pessoal da revista, essencial para os gamemaníacos. Minha nota vai aí ao lado. Pra teminar, vi os dossiês sobre o Chefe na edição 15 e pesquisei mais fundo para descobrir os seus antepassados. Acho que depois de todo esse trabalho mereço ser pelo menos a Carta do Mês, certo?

Breno Ponte de Brito
Parnaíba-PI

MB: *querido, se você acha que eu não existo, paciência! Pelo menos você não vai fazer nenhuma pesquisa dessas sobre mim, né amor!*



CHEFINOSSAURO REX: *primeiro fóssil encontrado de um chefe. Viveu no período Jurássico da era Mesozóica (cerca de 150 milhões de anos atrás)*



CHEFINHO PAYAKAN: *chefe da tribo dos tupi-guarani, ao norte de Roraima*



FARAÓ CHEFESTÔNIO IV: *sua múmia foi achada em recentes escavações no rio Nilo*



O Chefe depois de um choque de 1000 Volts



SUPER BOSS: *herói que tentou acabar com o crime em Nova York nos anos 60*



O Chefe depois do vestibular



CHEFE AOS 5 MESES: *foto inédita do Chefe, quando tinha 5 meses, mas já pintava o sete*



CHEFIKNA VIO: *o maior vicking de todos os tempos*



EL CHEFÓN: *o maior carrasco da família. Foi o maior traficante da Colômbia nos anos 70*



REI CHEFILIPE IX: *foi o rei de Portugal no século XIII*

SUPER GP CARTAS

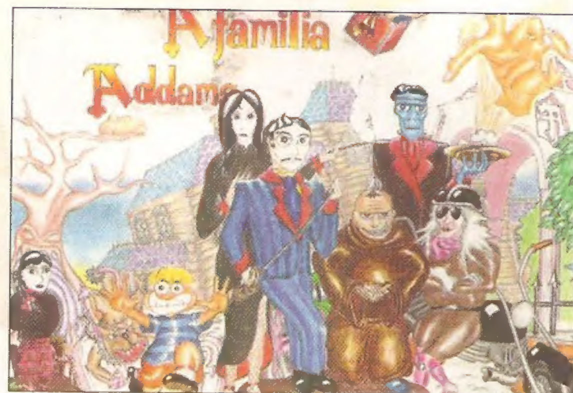
ARTE NO ENVELOPE

Craque no traço dos super-heróis, o Alexandre de Araújo Galvão, de São Miguel Paulista, São Paulo, faturou o prêmio do mês e teve direito a ver dois de seus desenhos publicados. Fala baixo, o Wolverine dele é demais!

PREMIADO



Com a dupla Wolverine e Psylocke, o Alexandre de Araújo Galvão, de São Miguel Paulista, SP, mostrou que está com as garras e os poderes bem afiados



Teve gente aqui na redação que quis botar o Chefe no meio do desenho da Família Addams do Jeferson Klahold, de Canoinhas, SC. Pensando bem, até que não era má idéia...



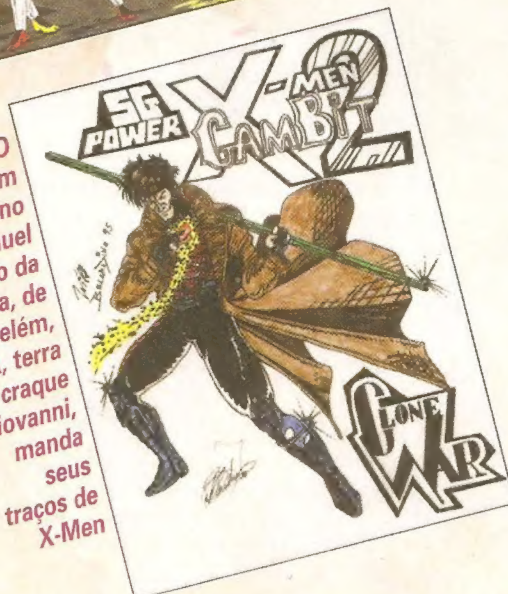
Com Shang Tsung ardendo em fogo ao lado de outros heróis, o Rodolfo Eduardo Kawanaka, de São Paulo, SP, ganha seu espaço na área



Tá louco, mano! Só o José Carlos Oliveira quer sair na Arte no Envelope? É todo mês! Nem o pessoal de Itaíba, PE, aguenta mais!



Sai dessa, Igor! (Santos Sousa, do Guarujá, SP) Que papo é esse de desistir da seção e dos games se não receber o prêmio do mês?



O selvagem Belardino Emanuel Brabo da Mata, de Belém, PA, terra do craque Giovanni, manda seus traços de X-Men

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

SUPER GP CARTAS

SUPER GP RESPONDE

Pelo amor de Deus respondam minha simpática pergunta: o que aconteceria se eu colocasse um CD de 3DO no Sega CD?

Glauco Genaro
São Paulo, SP

MK: Garanto que não explodiria nada. Ao contrário, o efeito seria o mesmo que se você colocasse um CD de música pra rolar, ou seja, nenhum, por que o aparelho não lê.

Alô, galera da ***SGP***! Escrevo pedindo que solucionem algumas dúvidas: se o Ultra 64 vai usar cartuchos, como se explica o texto do Bill Games sobre o fim da era dos cartuchos, da edição 19? Estaria a Nintendo dando uma mancada?

Saulo Antônio
Itaú de Minas, MG

BG: o Ultra 64 vai usar cartuchos e um disk drive. A Nintendo acha que o longo tempo de acesso mata um jogo que peça acesso instantâneo, como Killer Instinct, por exemplo.

E aí pessoal, qual é a relação da brasileira ***SGP*** com a americana Game Pro? Por que algumas matérias publicadas na Game Pro aparecem idênticas em ***SGP***? O Brasil quer saber!

Rodrigo Bacelar
Santos, SP

MB: Tudo bem, tudo bem, se o Brasil quer saber, Marjô quer responder. SGP comprou os direitos de reprodução da revista americana Game Pro. Nós temos direitos exclusivos para reproduzir no Brasil as matérias da Game Pro. Assim, as notícias chegam aqui em em primeira mão para os leitores de SGP!



Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

Rosa Shock



As meninas estão gostando mais de polêmica que jornalista esportivo. Cuidado, rapazes, aqui os argumentos são chocantes!

Chefe bocó,não gostei do desenho que colocaram na Arte no Envelope da edição 18, que mostrava o Goro derrotado pelo Chefe bocó. Não gostei porque o Goro só precisaria dar um soprinho para o Chefe sair voando! E o chefe ainda ganhou Perfect? Nem em sonho!

Márcia Moraes
São Paulo, SP

MB: Sabe como é, né Márcia? Os desenhos são escolhidos para a Arte no Envelope considerando a criatividade de quem os desenhou. E você tem de concordar comigo: haja imaginação para desenhar o Chefe dando uma surra no Goro!

Oi, Marjorie, agora que você resolveu o problema da Ângela e da Mariana, que tal começarmos outro assunto?



A Vanessa Cristina Santos, de Campinas, SP, pediu e nós atendemos: publicamos só seu desenho e guardamos sua cartinha

Minha proposta é a seguinte: cada garota manda uma dica que tenha descoberto, depois veremos quem é a mais fera nos games. Certo?

Zenedir da Silva
Ibitinga, SP

MB: Já vi que o negócio da meninada é polêmica. Desde que a briga Nintendo/Sega terminou chegaram duas sugestões, incluindo a sua. A outra, questionava a cabeleira do Chefe. Vamos fazer o seguinte: vence a sugestão que receber mais cartas, ok? Depois a gente faz uma retrospectiva das polêmicas mais divertidas e mais quentes do ano!

ULTRA CONCORRÊNCIA



Por Bill Games

Finalmente o sonhado videogame da Nintendo começa a abandonar o reino da Realidade Virtual. O Ultra 64 chegará às prateleiras dos japoneses no dia 21 de abril. Isso se a Nintendo não mudar a data, como já fez inúmeras vezes. Quanto custa? US$ 250 o console e US$ 100 cada jogo. Este é o preço no Japão, OK? Sem dúvida, o lançamento vai agitar o planeta videogame. Os tempos mudaram e a concorrência aumentou. A Sega deixou de ser o único adversário. A poderosa Sony, leia-se PlayStation, e a Panasonic com o seu 3DO não querem ficar fora do jogo. Só a cara simpática de Mario não adianta mais. A Nintendo terá de mostrar que o seu videogame está pronto para a briga e justificar o número 64 que acompanha o nome do console. Isso se não quiser cair no mesmo caminho da Atari. Como ela irá fazer isso? Com bons jogos. Se é cartucho ou CD não faz diferença. Videogame foi feito para divertir. Ganha aquele que reunir o maior número de pessoas em frente da TV por mais tempo.

LEITOR IMPORTADO

É com muito prazer que volto a escrever para SGP. Ao todo-poderoso Chefe, que domina as legiões de gamemaníacos, os meus profundos e sinceros desejos que vossa onipotência continue com a mesma dedicação e qualidade. Sem falar no mais importante, o que faz a diferença entre um trabalho bem feito e aqueles que só embromam, o respeito que vocês têm pelos leitores.

Ramsés dos Santos
Otsu-Shi, Japão

CHEFE: obrigado pelos justos elogios, faraó Ramsés. Esclareço a sua dúvida. Na verdade não é possível jogar o modo versus em Ridge Racer, simplesmente porque ele não existe. Falha nossa! Agora, para você poder escolher entre 12 carros a dica é a seguinte: detone todos os inimigos no joguinho Galaxian, certo?



CLASSIFICADOS

Compro **CD** do **PC Engine** em bom estado. Compro também **cartuchos compatíveis.** Tratar com Marcelo, (062) 261-9032, Goiânia, GO.

Vendo um **Neo CD** com **dois controles** e o **CD Samurai Shodown.** Vendo também um **SNes** com **um controle** e as fitas **R.Type**, **Darius** e **Power Instinct.** Preço a combinar. Tratar com Vanessa, (011) 821-9911, ou Janaina, (011) 946-2401, São Paulo, SP.



Vendo ou troco um **Sega CD** com **dois CDs.** Tratar com Fabio, (011) 956-4557, São Paulo, SP.

Vendo **3DO** com **CD**, na caixa. R$ 480,00. Tratar com Francisco, (011) 947-0478, São Paulo, SP.

Vendo **SNes** com **três controles** (1 turbo) e **adaptador para quatro controles.** R$ 230,00. Tratar com Luiz, (048) 248-8310, Florianópolis, SC.

Vendo um **Game Boy** com **sete fitas** e **adaptador para Super Game Boy.** Tratar com Alexandre, (0132) 468-7801, São Vicente, SP.

Vendo um **SNes** com **três controles**, **adaptador para cinco jogadores** e **nove fitas** (Secret of Mana, Art of Fight, Street Fighter, Mario Kart, Pop Twin Bee, Batletoads in Batlemaniacs, King of Dragons, Turtles in Time e Super Scop 6). R$ 400,00 ou troco por um **3DO** com **dois controles** (pago a diferença). Tratar com Diego, (051) 336-6886, Porto Alegre, RS.



Vendo um **Mega Drive** com **dois controles** com seis botões, **um controle turbo**, **um controle com três botões** e **quatro cartuchos.** Vendo também um **Sega CD** com vários **CDs.** Tratar com Gilberto, (011) 565-1521, Americanópolis, SP.

Vendo um **32X** com garantia e **Virtua Racing de Luxe.** R$ 250,00. Tratar com Eduardo (011) 294-2186, São Paulo, SP.



Vendo **3DO** com **um controle** e **quatro jogos** (Twisted, FIFA Soccer, Road Rash e The Need for Speed). R$ 700,00 Tratar com Aurimar, (011) 963-0375, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com **três controles**, um **Mario Paint** e **24 fitas.** R$ 850,00 (só para São Paulo). Tratar com Flávio ou Renato, (011) 872-7089, São Paulo.



Vendo um **Mega japonês**, um **Game Boy** com **duas fitas** e o jogo **Fórmula-1** para **computador.** Tratar com Aníbal, (011) 278-4594, São Paulo, SP.

Vendo um **Dinavision 3** com **dois controles** e **nove fitas** e **dois controles** de **Master** e dois **cabos R.F. de Mega.** R$ 250,00. Tratar com Neuza ou Miran, (011) 447-7973, S. André, SP.





Circuito Aberto

ACESSÓRIOS DA NOVA GERAÇÃO

Chegou a hora de incrementar seu console velho de guerra. Velho? Nem tanto. As empresas estão investindo pesado em acessórios para a nova geração. Dê uma olhada em alguns deles. O Saturn ganha o STD's Eclipse Stick e o periférico Pro Action Replay, que expande a memória do console, entre outras coisas. O P.Station não fica atrás e também ganha controle novo. ***Obs:*** preços em vigor nos States.

Pro Action Replay



Sistema: Saturn

Expande cinco vezes a memória do seu Saturn, além de permitir que você jogue games japoneses e europeus. Mais importante: deixa você usar cheat codes.

Preço: ***US$ 79,99***

Eclipse Stick



Sistema: Saturn

Controle tipo arcade, sob medida para quem é fera nos flipers. Pequeno e confortável. Oferece tiro automático, câmera lenta e tiro sincronizado.

Preço: ***US$ 39,95***

Advanced Controller

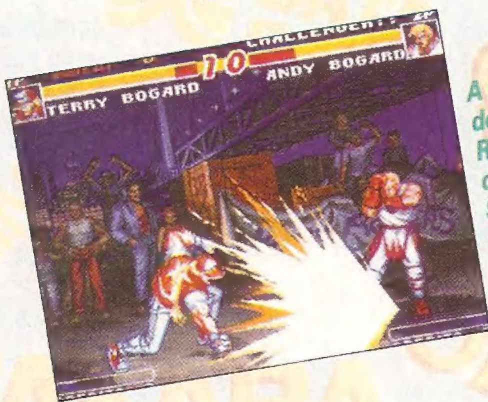


Sistema: PlayStation

Boa opção para aqueles que buscam um controle parecido com o original, mas com algo a mais. Oferece: câmera lenta, tiro automático e turbo.

Preço: ***US$ 24,95***

P.STATION GANHA JOGOS DA SNK



A nova versão de Fatal Fury, Real Bout, é um dos jogos da SNK que sai para o P.Station

A SNK agora faz parte das softhouses assossiadas à Sony, isto é, os jogos da SNK vão pintar no P.Station, a exemplo do que acontece no Saturn, que terá seu **The King of Fighters '95** em março. Os primeiros títulos para o console da Sony são **The King of Fighters '95**, **Samurai Shodown III** e **Real Bout Fatal Fury**, o mais novo e detonante jogo da série (no arcade eram 346 Mega, um recorde). A SNK também quer fazer jogos originais usando a capacidade 3D do P.Station. A experiência com os polígonos vale para um futuro 64 bits da empresa.

NOVO 64 BITS NO PEDAÇO



Ao que tudo indica, em 96 o projeto M2 vai mesmo se transformar em videogame. Viva!

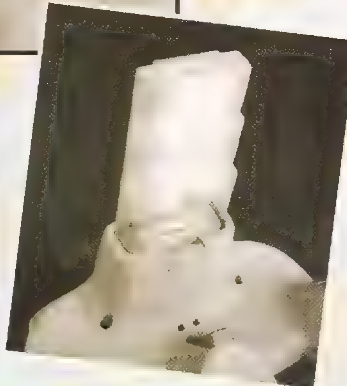


Quem andava desesperado atrás de notícias sobre o M2 pode ficar calmo. A tecnologia do M2 foi comprada pela Matsushita Electric Industrial Company (MEI). Só isso coloca o 3DO numa posição privilegiada na batalha contra os sistemas da nova geração. A empresa pretende desenvolver com a tecnologia, que custou só US$ 100 milhões, um upgrade para o 3DO ficar com poderosos 64 bits e um sistema independente, também 64 bits. A MEI já está trabalhando em jogos compatíveis com o M2.

CONTROLE TOTAL E NOVOS JOGOS NO ULTRA 64

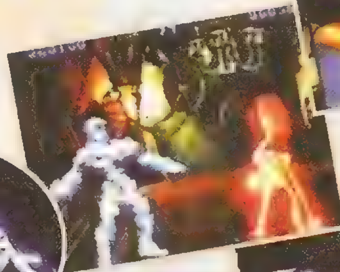






Mais Ultra 64! Dessa vez quem entra em cena não é o console e sim o controle. E, tenham certeza, o controle é um show à parte. Apesar de parecer um tanto quanto estranho, o joystick é supersuave. Como no SNes, o controle tem um botão R e um L, além do direcional. Tá bom, isso é o tradicional. Cadê o especial? A diferença começa no chamado thumbstick, que está no meio do controle e é bem parecido com um direcional de arcade. Esse botão possibilita os movimentos de 360 graus. Além disso, através de quatro pequenos botões você pode se movimentar em quatro perspectivas diferentes. Mas a maior vantagem do controle fica por conta de um cartucho, que você coloca no próprio controle. Com ele, você salva o jogo e pode continuar em qualquer outro Ultra 64. Com um controle desses dá para enfrentar qualquer jogo, desde **Cruis'n USA** até **Killer Instinct** - já incluídos na primeira lista de títulos para o console - e ainda sair com um sorriso do tipo: detonei!







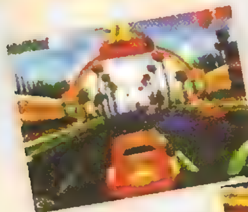


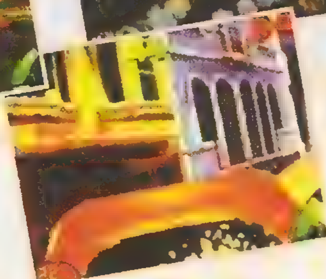


Chega de gastar dinheiro no fliperama. Cruis'n USA e Killer Instinct já estão confirmados para o Ultra 64. As fotos ao lado ainda são das versões para arcade, mas você acha que vai haver alguma diferença?







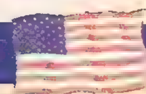




Pré-Estréia

Se o seu negócio é tiro, prepare os dedos: Galaxiam 3 (P.Station), 007 Golden Eye (Ultra 64), Parodius (SNes) e Revolution X (6 consoles!) esquentam a parada. Mas também vai rolar muita ação e um basquetinho da hora para Saturn e P.Station: Slam 'N Jam '96

SLAM 'N JAM '96



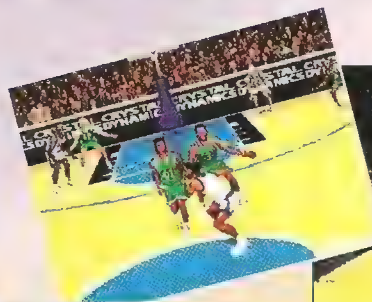
CRYSTAL DYNAMICS

BASQUETE

P.STATION **SATURN**

Enterrada em vários consoles! A Crystal Dynamics está melhorando seu bate-bola no basquete para o 3DO e levando o game para o Saturn e PlayStation. E, para isso, ela conta com a participação de dois grandes heróis, o superastro Magic Johnson e o não menos fera Kareem Abdul Jabbar. **Slam 'N Jam '96 Featuring Magic e Kareem** tem como destaque as incríveis enterradas e outros movimentos. São 3 modos pra você mostrar que é bom de cesta: exhibition, season e playoff. Como na versão do 3DO, são várias câmeras em ângulos diferentes, tudo com zoom. Com esses recursos, você pode ver e rever os lances de vários jeitos. Os personagens grandes são bem feitos, como os sons e efeitos sonoros. Os comentários ficam por conta de Van Earl Wright, um fera quando o assunto é basquete.

Disponível no 1º trimestre de 96









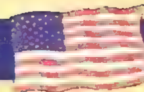








GALAXIAM 3

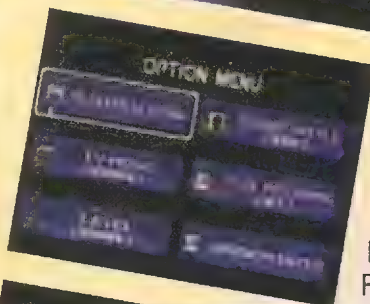


NAMCO — **TIRO**

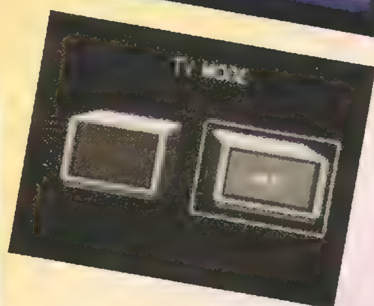
P.STATION



Galaxian 3 é o que se pode chamar de um exagero. Só pra você ter uma vaga idéia, no fliperama a tela era simplesmente gigante, como as telas de cinema, e a cabine tinha 25 metros quadrados! Provavelmente maior que o seu quarto! Infelizmente, o arcade não veio ao Brasil, mas podem ter certeza de que a versão caseira será mais popular.



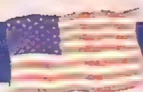




No P.Station, você joga o episódio Project Dragoon e tem de destruir a arma biológica Cannon Seed usando a nave Dragoon. A jogabilidade é do mesmo tipo de **Star Blade**, isto é, uma batalha espacial em 3D com visão em primeira pessoa. Nada de egoísmo: até quatro pessoas podem dar seus tiros em **Galaxian 3** e você poderá usar uma televisão comum ou uma Wide Screen, maior.

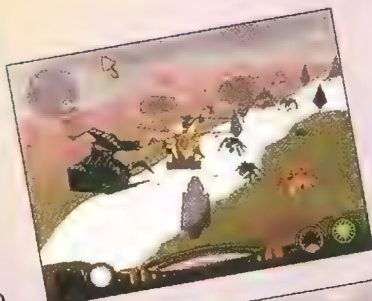
Sem previsão de lançamento

BODY COUNTY



DMA DESIGN — **AÇÃO**

ULTRA 64



Mais uma vez os aliens estão invadindo o planeta. Adivinha quem vai ter de dar um jeito nos ETs? Pois é, você mesmo, mano. Mas não precisa ficar preocupado. Os caras não vão deixar você cara a cara com os alienígenas com um 38 e duas balas. Muito pelo contrário: em **Body County** você pilota uma série de veículos futuristas simplesmente incríveis! O design das naves lembra um pouco **Shock Wave**. Se você não esquecer nenhum dos alvos e detonar todos eles, vai ter uma surpresa: você ganha um novo veículo, melhor que o anterior, é claro! Ao todo são 80 veículos, que vão dos tanques às naves. O negócio é esperar pelo jogo completo para conferir as visões e os veículos.



Sem previsão de lançamento

007 GOLDEN EYE

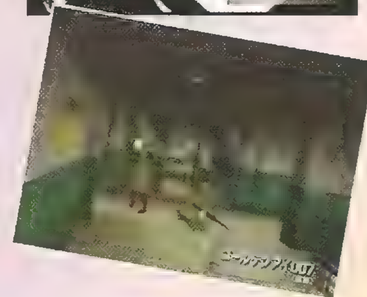


RARE — **TIRO**

ULTRA 64



O ator Pierce Brosnan, o novo 007, faz sua estréia no Ultra 64. O jogo foi produzido pela Rare e tem uma cara parecida com o **Virtua Cop** da Sega. A grande diferença é que você pode circular livremente pelas salas. Ou seja: você escolhe quem vai matar primeiro. Quando o jogo estiver completo, terá níveis de dificuldade diferentes. Mesmo o nível mais fácil não parece ser nenhuma brincadeira de criança. Os bandidos são ágeis e rápidos no gatilho. Nesse caso, sua licença para matar não resolve muita coisa.





Sem previsão de lançamento

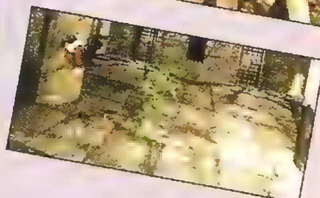
INTO THE SHADOWS

SCAVENGER ***ADVENTURE***

SATURN **PC CD**







Usando técnicas de motion-capture e cenários com texturas 3D, esse jogo é uma verdadeira experência visual. Mistura de luta, de ação e de aventura, você incorpora Eric Lionheart e precisa salvar uma criança de um necromante (um cara que gosta de chamar os mortos). Sua jornada é por um castelo cheio de sombras e inimigos 3D. Você deve armar Lionheart com armas e special moves para achar objetos e desvendar segredos. Esse vai valer a pena esperar!



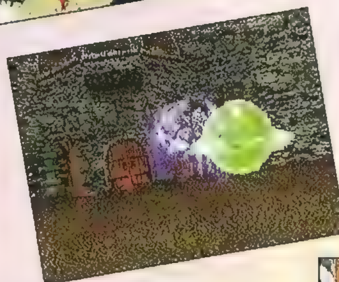
Já disponível

DAETHKEEP

STUDIO 3DO ***QUEBRA-CABEÇAS***

3DO





Deathkeep leva o clima dos calabouços de **Dungeons and Dragons** para um novo level em um mundo 3D. Como um duende, um anão lutador e um lutador meio duende, você passa por mais de 25 corredores subterrâneos e 8 andares cheios de armadilhas, quebra-cabeças e monstros para terminar com o mal criado por um necromante. Nesse jogo para um jogador de perspectiva em primeira pessoa, você tem a habilidade de voar e pular.

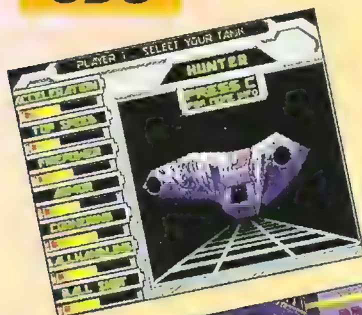
Já disponível



BATTLESPORT

STUDIO 3DO ***ESPORTE***

3DO







Em termos de jogos de tanques de guerra para o 3DO, **BattleSport** é o precussor e já saiu diferente e original. Esse jogo desafia você ao longo de 50 fases, no estilo de uma competição de futebol. Isto porque você precisa desenvolver estratégias, como fingir que vai atirar, para vencer. Você pode escolher tanques com armas únicas e defesas. No modo para 2 jogadores, a tela se divide. Game com um visual realista e uma ótima trilha sonora.

Já disponível

STAR FIGHTER

STUDIO 3DO ***TIRO***

3DO







Simulador para apenas um jogador que põe você na cabine de um veículo aeroespacial. Você vai carregado de armas com câmeras em ângulos de 360 graus, zooms e diversas visões. Como um piloto da FedNet Space Force você deve aplicar as leis interplanetárias a bordo da Starfighter. Suas armas são lasers, mísseis, bombas e minas. Suas missões são procurar e destruir alvos terrestres e satélites. O jogo tem como destaque as animações e as vozes durante as ordens das missões.

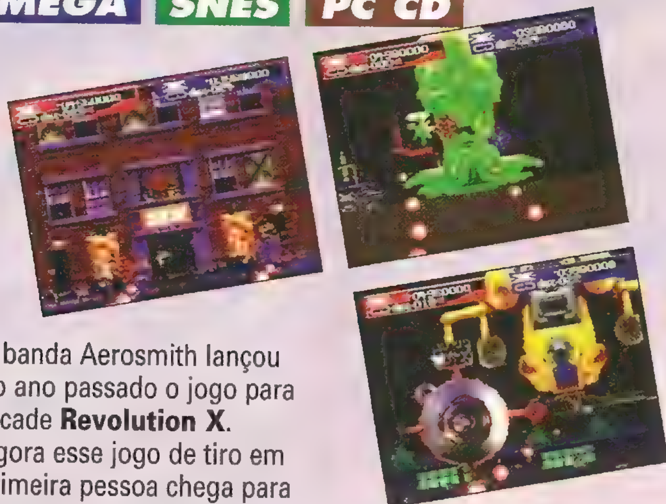
Já disponível

REVOLUTION X



ACCLAIM — *TIRO*

P.STATION **SATURN** **32X** **MEGA** **SNES** **PC CD**



A banda Aerosmith lançou no ano passado o jogo para arcade **Revolution X**. Agora esse jogo de tiro em primeira pessoa chega para vários consoles caseiros. Você tem de enfrentar o New Order Nation, um grupo que quer tomar o mundo controlando a mente dos jovens. O tema musical é alucinante e os power-ups são pequenos CDs. Cinco fases não-lineares, da Califórnia até a Inglaterra.

Já disponível

SPIDERMAN: WEB OF FIRE

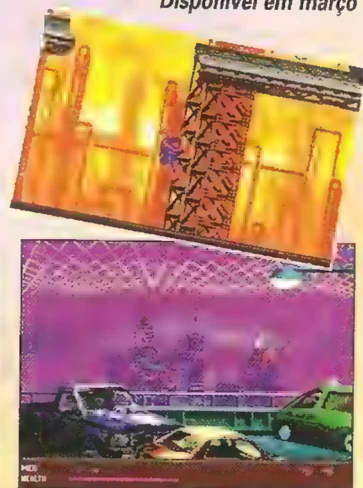


SEGA — *AÇÃO*

32X

Quem tem um 32X deve estar louco por uma nova jogabilidade em ação/aventura para aumentar seu arsenal. Se esse é o seu caso, seu jogo é esse! O Homem-Aranha deve proteger a cidade contra agulhas elétricas que ameaçam derreter a zona metropolitana. Os gráficos 3D foram adaptados de uma tecnologia em animação de montion-capture dos computadores da Silicon Graphics para se obter um resultado de primeira linha.

Disponível em março



NBA IN THE ZONE



KONAMI — *BASQUETE*

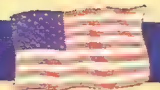
P.STATION

Os jogadores verdadeiros dos 29 times da NBA estão nesse jogo para o PlayStation. Essa versão está bem melhor que a feita para o Arcade. Até 6 jogadores podem jogar juntos com um adaptador multiplayer. Além disso, o jogo também mostra várias estatísticas e possui uma diversidade de movimentos que inclui enterradas após rebotes, jogadas aéreas e dribles desconcertantes. Muito capricho também na variedade dos ângulos de câmera e na textura 3D, que dá a sensação de um visual realista.



Já disponível

IMPACT RACING

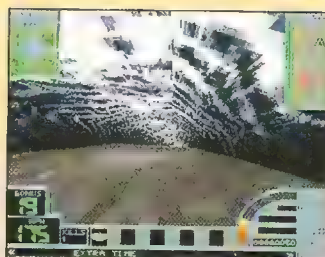


JVC — *CORRIDA*

P.STATION **SATURN**

Mais um jogo no consagrado estilo corrida e pancada. A JVC aroveitou o vácuo e acelerou o passo dos jogos do gênero para chegar a uma nova geração em **Impact Racing**. Nesse game para um jogador, com movimentação bem rápida, você pode escolher entre 6 carros equipados com lasers, minas, mísseis e bombas. Os gráficos poligonais são bem feitos, rodando 30 quadros por segundo e proporcionando uma animação suave e de qualidade. Parece que esse jogo vai quebrar o recorde dos jogos de corrida!



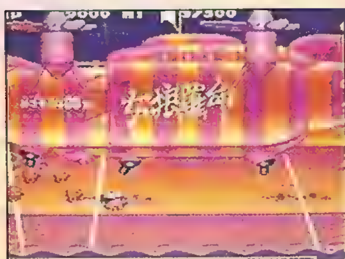


Já disponível

LIVE OSHABERI PARODIUS

KONAMI *TIRO*

SNES





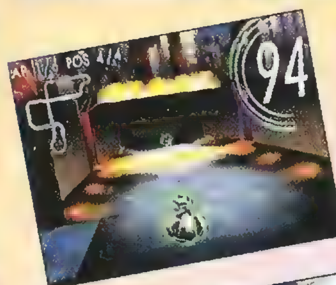
Você já imaginou porcos voadores ou polvos metendo bala no que aparece pela frente? Pois é, a Konami fez isso. Porcos voadores, polvos, gatos, uma garota em cima de um projétil e um boneco em cima de um avião de papel são os personagens a sua disposição. Cada um deles possui seu próprio tiro, que é melhorado pegando itens. Um jogo que se deve destacar, pois une uma jogabilidade simples com muita originalidade.

Já disponível

VERTIGO

SCAVANGER *AÇÃO*

SATURN **PC CD**







Como o próprio nome diz, esse game de corrida para um jogador pode realmente deixar você meio tonto. Você entra a bordo de um veículo que alcança a velocidade de um relâmpago e viaja pelos túneis e esgotos de Nova Iorque. Você corre numa perspectiva em terceira pessoa contra vários adversários ferozes em levels 3D, tudo temperado com cenários sombrios.

Já disponível

MAGIC THE GATHERING

MICROPROSE *RPG*

PC CD





Baseado no popular jogo de cartas Wisard of the Coast, esse game mistura fantasia e estratégia. As cartas diferentes dão forças especiais, como magias. Para aprender a jogar, a MicroProse criou 2 modos: um para lidar com as cartas jogando contra o computador ou numa jornada simples e outro com duelos para um ou mais jogadores. Um cuidado especial foi tomado na elaboração das cartas para que elas tivessem a mesma autenticidade nos gráficos Super VGA.

Já disponível

QUAKE

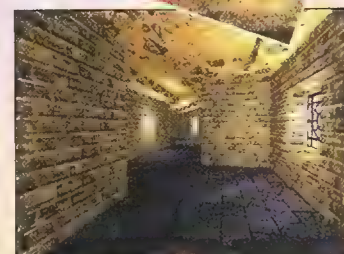
ID SOFTWARE/GTE *AÇÃO*

PC CD **MACINTOSH**



A Id Softwares criou uma boa fama com jogos como **Wolfenstein 3D**, **Doom** e **Doom II**. Por isso, espere algo de muito bom para **Quake**. No estilo de **Doom**, esse ação/aventura tem como cenário um mundo sombrio de fantasia, com vários detalhes e muito realismo. O mundo 3D de **Quake** é mais variado que o de **Doom**, pois pode-se olhar para cima e para baixo. Enquanto um jogador anda embaixo de uma ponte, o outro pode ir por cima. A jogabilidade e a história ainda estão sendo desenvolvidas, mas aí vem um sucesso!



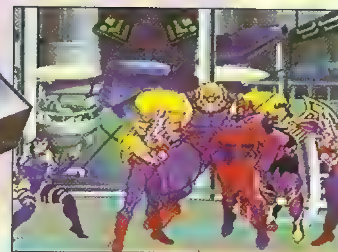


Já disponível



Por Baby Betinho



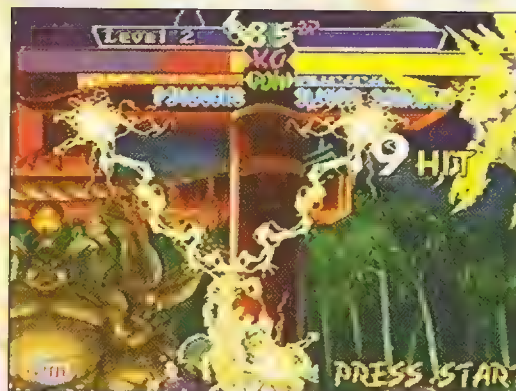


Os gráficos estão tão bons quanto os do arcade na versão para Saturn

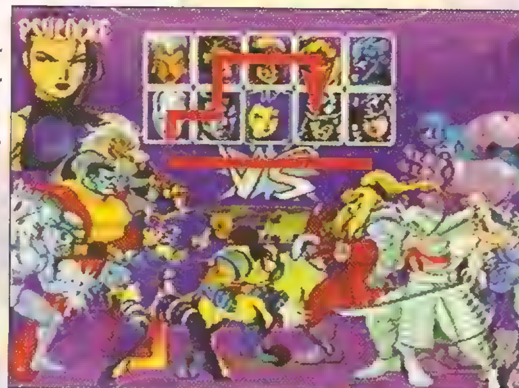
Muito bem, amigos da porrada: Baby Betinho está aqui em mais uma supermatéria para apresentar **X-Men Children of the Atom**.

SEM MEDO DE DAR PORRADA

Pois é, galera, os X-Men resolveram entrar na briga pra valer, pararam com aquele negócio de andar, andar e distribuir alguns socos de vez em quando. Como todos nós sabemos, existem dois grupos de mutantes: os X-Men acham que humanos e mutantes devem conviver pacificamente, enquanto o grupo liderado por Magneto acha que os humanos são maus e devem morrer. Por isso, Magneto resolveu construir uma estação espacial, chamada Avalon, que, depois de pronta, aumentaria seu poder. Os fofoqueiros de plantão fizeram com que a notícia chegasse rapido (é como minha mãe sempre diz: notícia ruim voa) aos ouvidos do professor Xavier. É claro que os X-Men não ficaram felizes e resolveram, então, tirar o assunto a limpo. Entre os lutadores estão Wolverine, Psylocke, Magneto, Homem de Gelo, Fanático e Sentinela. À primeira vista, tudo está igual ao arcade. Agora, olhando melhor e com calma, o jogo para Saturn perdeu pelo menos metade dos quadros de movimentação. Os gráficos estão incríveis e a jogabilidade prova a todos que o jogo é da Capcom. O som é igual ao do fliper, só que em CD. E, se você quiser saber todos os golpes de **X-Men**, compre o ***especial Golpe Final*** de ***SGP***. *fim*



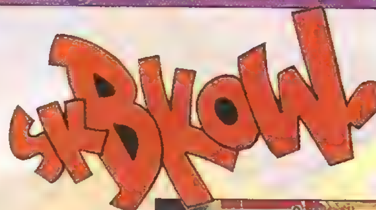
DICA: para dar o Lightning Scream do Samurai de Prata, aperte ↓↘→ + os três botões de soco



DICA: para jogar com Gouki (jogador 1), deixe 1 seg. sobre Spiral, passe pelos lutadores conforme a seta e deixe 1 seg. sobre o Samurai de Prata. Depois aperte ao mesmo tempo soco forte, chute fraco, chute forte



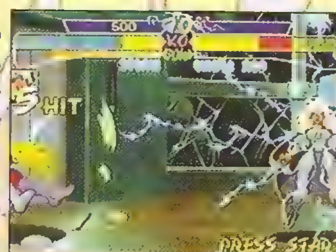
Wolverine e Psylocke são do grupo de mutantes que quer conviver pacificamente com os humanos





DICA: para dar o Super Optic Blast do Cyclops, aperte ↓↙← + soco

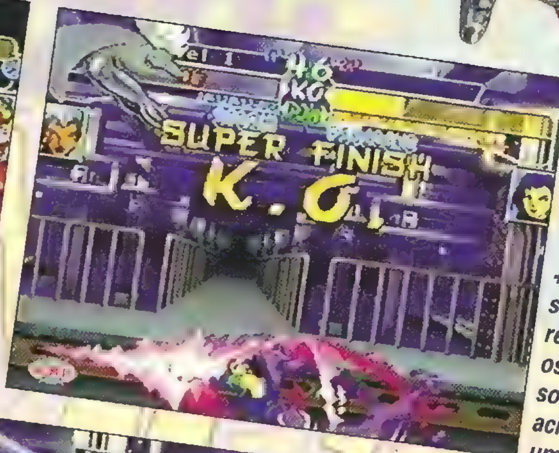




DICA: você aciona o Lightning Storm da Tempestade apertando ↓↘→ + 3 socos



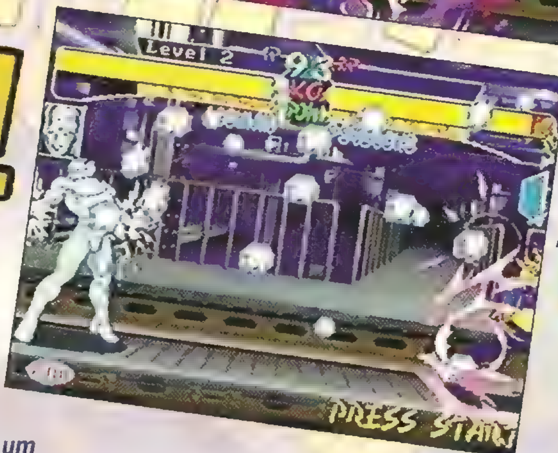
DICA: *um golpe devastador é o Omega Destroier do Omega Red. Aperte ↓↘→ + 3 socos*



DICA: *Psy Thrust: ↓↘→ + 3 botões de soco. Aperte repetidamente os botões de soco para acioná-lo mais um vez*

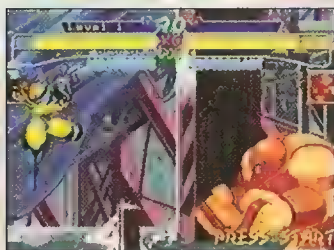


SKRUMP!



DICA: *para fazer o Arctic Attack do Homem de Gelo, aperte ↓↘→ + os 3 botões de socos*



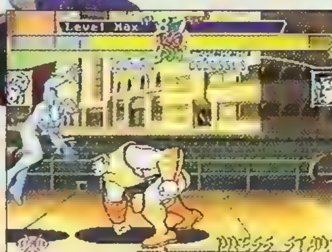


DICA: *para pegar o Fanático de jeito, dê um ataque aéreo quando ele vier para cima de você*

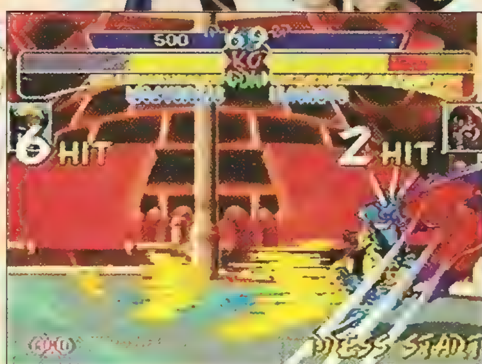
BRSKNCKT



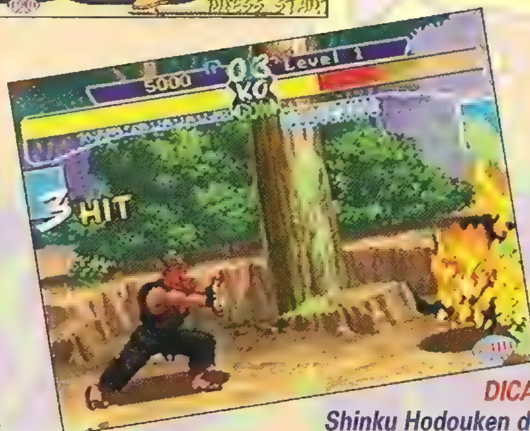




DICA: *para acionar o Super Armour do Colossus, aperte ↓↙← + 3 botões de soco*



DICA: *para dar o Berserker Bullege de Wolverine, aperte ↓↘→ + 3 botões de soco*



DICA: *Shinku Hodouken de Gouki: ↓↘→↓↘→ + soco*

X-MEN **4.8**

SATURN

CAPCOM

CD - 13 Lutadores

1 ou 2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5



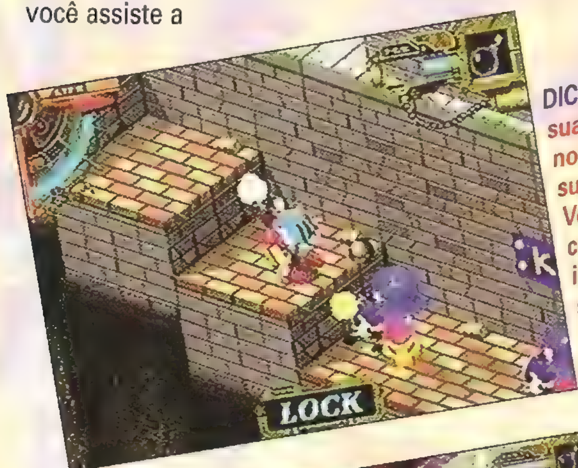
Por Lord Mathias



SteamGear Mash chega como primeiro RPG/adventure para Saturn. Nesse CD você é qualquer coisa parecida com um robô que usa desde armas normais até lança-chamas. O lance é encontrar itens e objetos para prosseguir no jogo. Não precisa se afobar ou ficar preocupado com o que fazer: antes de começar a luta (atenção, não estou entrando no território sagrado do poderoso Baby Betinho, é apenas meu jeitão de falar da pedreira que você tem pela frente!) você assiste a uma demo contando a origem e a história do nosso herói. No decorrer do game você tem de destruir pra valer todas, todas mesmo, as cápsulas e inimigos. Assim, você terá todos os itens necessários para continuar sua jornada.

TIROS, POWER-UPS E MUITA CONFUSÃO

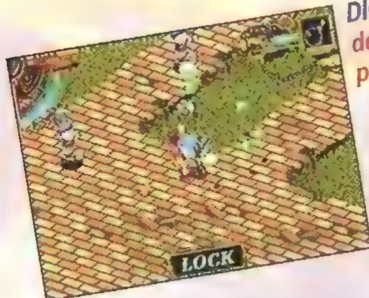
Você pode salvar seus progressos: e dê graças porque o jogo é longo pra caramba. Se tudo isso ainda não resolveu seus problemas, carregue o botão de tiro e incremente seus disparos. Ah! Você está notando certa semelhança com um game velho de guerra, não? Graficamente, você vai lembrar muito de **LandStalker** para Mega Drive, principalmente por ver o persongem em 3D. Por aí você pode ver que os gráficos do game merecem alguns elogios. Já o som... A música não decepciona, mas não causa o mesmo prazer que os gráficos. Palavra de Lord! *fim*



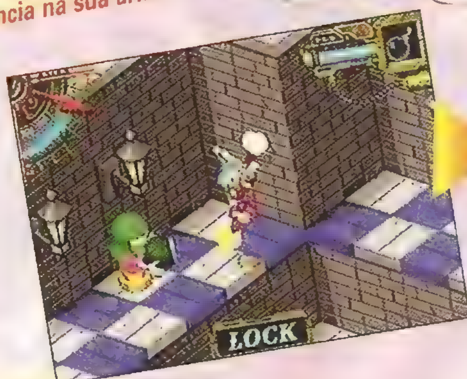
DICA: utilize suas bombas no degrau superior. Você acaba com os inimigos sem ser ameaçado



DICA: pule no local ao lado para alcançar a caixa com itens



DICA: segure o botão de tiro e ganhe mais potência na sua arma



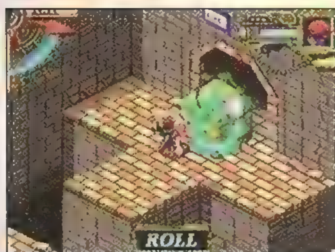


DICA: a frase, em japonês, pergunta se você quer salvar os seus progressos. Sim ou não, a decisão é sua

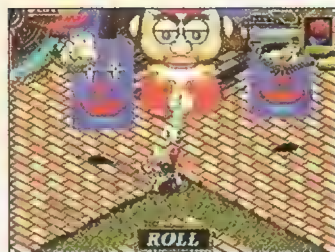




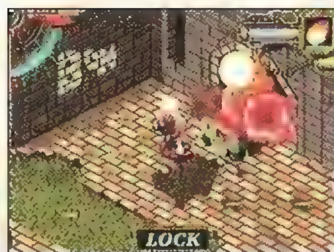
DICA: nesse ponto, pule na diagonal e pegue a luva na plataforma superior



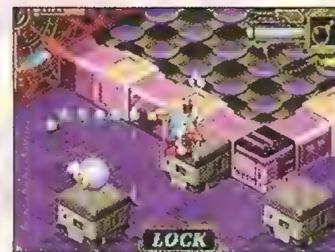
DICA: quando chegar nesse ponto, utilize a luva e siga em frente



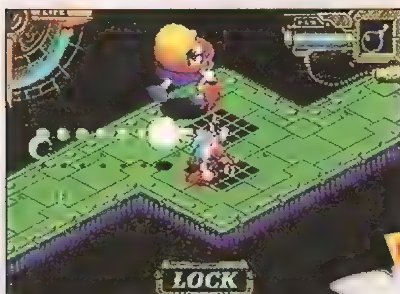
DICA: a boca é o ponto fraco do chefe acima. Cuidado com as cartas



DICA: aqui, o lance é abrir o baú da foto. Para isso, utilize o fogo e mande brasa



DICA: os baús podem ser um excelente apoio para matar certos inimigos

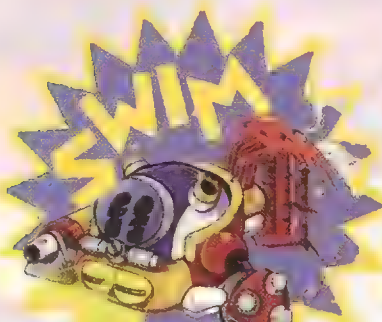


DICA: espere este robô sair no pinote. Aí, é só mandar chumbo



DICA: aqui, atire de uma distância segura. Volta e meia, o vilão dá uma investida. Quando isso acontecer, apenas desvie

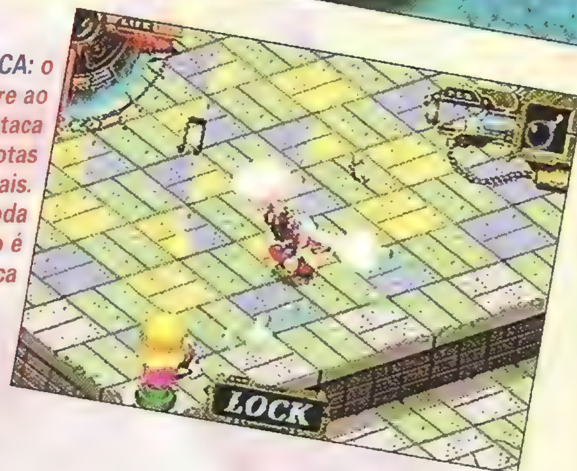


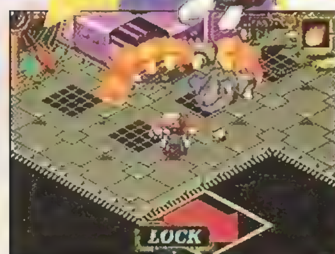




DICA: fique esperto com os peixes que o bandido solta

DICA: o mestre ao lado ataca com notas musicais. Toda atenção é pouca





DICA: a magia do fogo funciona muito bem com o mestre ao lado. Use e abuse



STEAMGEAR MASH — **3.5**

SATURN

TAKARA

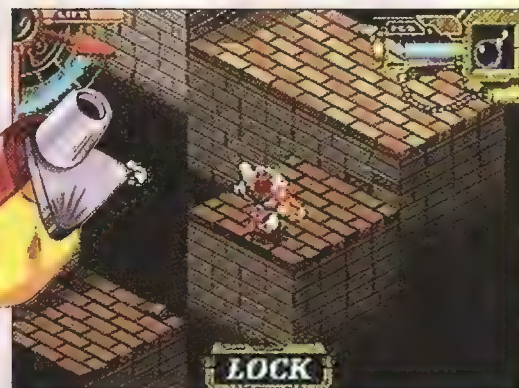
CD - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Bateria

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
FUN FACTOR	4

1 2 3 4 5



DICA: Steamgear Mash não apresenta grandes obstáculos. O segredo é acostumar-se com os pulos na diagonal

DRAGON BALL Z



Por Baby Betinho



Os super-heróis mais detonantes do Japão estréiam no Saturn. A turma de **Dragon Ball Z** não é de deixar barato e traz 27 lutadores e um montão de modos de jogo.

DO GIBI PARA A MULTIMÍDIA

Dragon Ball Z nasceu nos mangás (HQ japonês). Era uma comédia pura. Deu tão certo que há 8 anos Akira Toriyama (série **Dragon Quest** e **Chrono Trigger**) faz capítulos semanais para a revista Jump. Depois virou desenho animado e partiu para os games. A versão para Saturn mantém suas características, como o vôo, divisão de tela e os raios demo. O elenco é composto pelos principais personagens, de Son Goku (o principal) e Super Saiya Jin nível 3, até os vilões Freeza, Perfect Cell e Majin Boo. As lutas corpo-a-corpo estão fracas, sem muita estratégia ou técnica. Os raios demo deveriam ser a atração, mas seu visual também não é lá essas coisas. O destaque fica para o Mr. Satan Mode, baseado no episódio em que Mr. Satan fica devendo 20 milhões de Zenny (moeda em **DB Z**) à andróide número 18, em troca de sua vitória no campeonato. Mr. Satan tem de apostar nos lutadores para conseguir grana. Em resumo, **DB Z** para Saturn é mais para os fãs da série. *fim*



DICA: enquanto o CD carrega fique de olho nos comandos dos lutadores. No options também tem uma lista de golpes



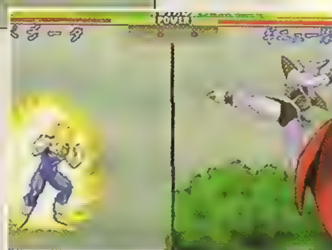
DICA: atrapalhe seus inimigos quando jogar o Mr. Satan Mode



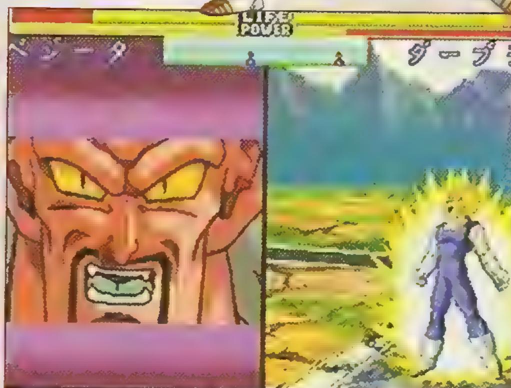
DICA: no ar, abuse das rasteiras. No céu, não dá para defender em baixo. Só tome cuidado para o inimigo não fazer o mesmo



DICA: compre presentes para o seu lutador. O vendedor dá as dicas



DICA: o mais importante é carregar o Power (soco + chute) para usar os raios



DICA: quando o inimigo usar os raios demo, entre com as defesas: ↗↙↗ + C (esquiva), ↑↓↘→ + C (neutralização), ↓↙←→ + C (devolução) e ←→ + C repetido(desviar)

DRAGON BALL Z	3.2
SATURN	
BANDAI	
CD - Fases N/D	
2 Jogadores Simult.	
Luta - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

VIRTUA COP



Por Lord Mathias

Senhores, senhoras, senhoritas, abaixem suas cabeças, vistam seus coletes à prova de bala, porque eu tenho a arma! O jogo é **Virtua Cop**, um jogo de tiro produzido pela AM 2 (divisão da Sega) responsável por **Virtua Racing**, **Daytona USA**, entre outros sucessos. É o seguinte: eu fui chamada porque um coleguinha da polícia foi assassinado enquanto investigava um pessoal barra pesada. Agora, tenho que me virar em muitas para dar um jeito nos grandalhões. Como só o meu charme não resolveu o problema por completo, resolvi lançar mão de uma pistola. Uma não, quatro! A linda pistola cor de laranja pode virar uma Machine Gun (30 tiros não recarregáveis), um Rifle (24 tiros recarregáveis), uma Magnum (6 tiros recarregáveis) ou uma Shot Gun (6 tiros recarregáveis). Ótimo, porque assim eu posso enfrentar as três perigosíssimas missões no mercado negro de armas, no armazém subterrâneo e, por último, mas muito mais importante, o quartel general da gangue! Tudo pronto? Então venham comigo descarrager toda essa munição! *fim*



DICA: cuidado com os reféns, nem sempre estão de branco



DICA: acerte nos barris para matar os inimigos em volta



DICA: acerte o chefe da primeira fase sem parar e destrua os mísseis do bazuca

VIRTUA COP	5.0
SATURN	
SEGA	
CD - 3 Fases	
1 ou 2 Jogadores	
Tiro - Continue	
GRÁFICO	
SOM	
CONTROLE	
FUN FACTOR	
	1 2 3 4 5



DICA: acerte os inimigos que atacam com armas brancas, pois a mira não os focaliza



DICA: na segunda fase, cuidado com o caminhão e com o trator. Acerte rapidamente o motorista



DICA: acerte o chefe da 3ª fase direto



DICA: acertando latões ou inimigos escondidos, você pode ganhar armas ou uma vida



DICA: acerte o chefe da 2ª fase 3 vezes por investida. Depois, acerte os capangas com colete à prova de balas





LOADED

Da Gamepro

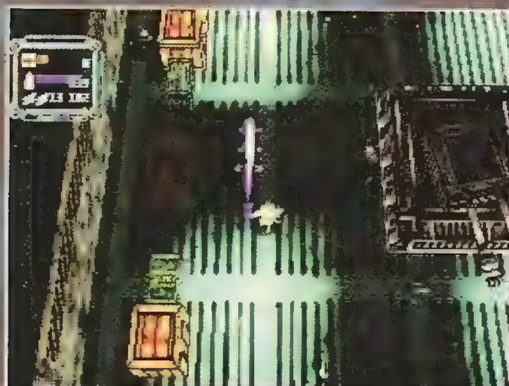
Loaded é um jogo intenso e violento que traz um novo conceito para o gênero de tiro. Os inimigos não morrem, apenas desaparecem. Ao serem atingidos, explodem e viram uma pilha de sangue. A não ser que você jogue com Butch, que, em vez de sangue, deixa uma pilha de cinzas. Quando você pega a manha, vê que os desafios não são muitos, mas tem diversão de sobra.

SEIS TIPOS ESQUISITOS

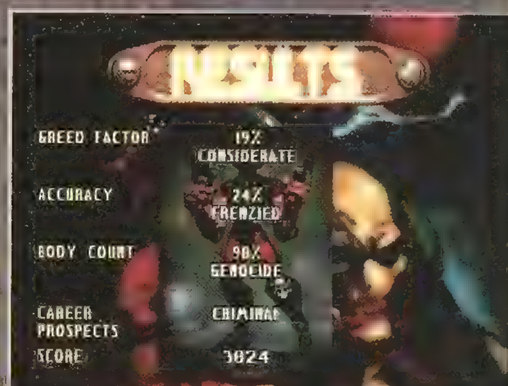
São 6 personagens sem muita simpatia: Mama, uma menina que foi abandonada quando criança e nunca mais cresceu; Bounca, um maníaco que adora torturar as pessoas; Cap N' Hands, um pirata espacial de 200 anos; Vox, um cara hi-fi que destrói os inimigos com o som; Fwank, um psicótico que só se importa com sua arma e seu ursinho de pelúcia; e Butch, o mais perigoso viajante das galáxias, que usa um lança-chamas. O objetivo do jogo é simples: achar a saída de cada fase. Isto pode parecer pouco, mas entre você e a saída existem pelo menos 2000 inimigos. Para essa batalha, cada personagem é equipado com uma arma diferente. Escolha bem, porque apesar de as armas serem poderosas, não existe uma grande variedade. Cada um também possui uma smart bomb que destrói tudo na tela, mas lembre-se que o poder de destruição dessa bomba varia de inimigo para inimigo. As fases são bem grandes e possuem áreas escondidas que podem ser descobertas atirando-se nas paredes.



DICA: se você se mexer devargar e mantiver a distância, pode eliminar os inimigos sem entrar na linha de fogo deles



DICA: as armas sentinelas dão um bom trabalho, mas são fáceis de destruir. Apenas fique circulando em torno delas e atirando



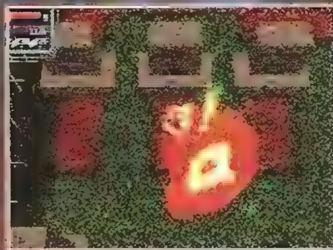
No final das fases, as estatísticas mostram sua matança



Agora dá pra saber o motivo de essa sala levar o nome de Mess Hall (sala da bagunça)



DICA: continue atirando quando entrar no teleportador na fase 2. Você pode ser levado para uma sala cheia de inimigos



DICA: os zumbis vagarosos podem ser um perigo, por isso mantenha distância quando enfrentá-los



DICA: tome um cuidado especial com os escorpiões, cachorros e ratos. Nunca entre numa sala que tenha muitos deles, pois pode ser uma experiência ruim



DICA: para um poder de fogo com maior alcance, use Cap N' Hands



O jogo também não é só tiro. Existem também algumas sequências de cinema



DICA: atire nas paredes rachadas e descubra salas secretas atrás delas

Não há limite de munição, armas, power-ups ou ícones de vida, por isso atire em tudo sem dó. Os gráficos de *Loaded* são ricos em detalhes. Ratos, escorpiões, cachorros, pegadas de sangue e muitas outras coisinhas dão vida ao jogo.

ATIRANDO NO ESCURO

Os jogos de luzes são diferentes a cada fase. O problema é que algumas ficaram escuras demais. Existem muitas explosões, barulhos de tiros, gritos desesperados e outros efeitos sonoros que mantêm a ação em alta. As músicas oferecem uma boa variedade e algumas até são cantadas. Os controles também saíram bons. Sua maior virtude é a simplicidade. Você usa basicamente o botão de tiro. Além disso, você pode correr e atirar em qualquer direção ao mesmo tempo, mesmo que em sentidos opostos. O mapa também ajuda a saber a localização dos inimigos. *Loaded* é um jogo simples, mas bem exagerado, desde os personagens até a matança. Provavelmente não vai agradar todo mundo, mas, pra quem gosta de ver sangue jorrando, esse é um prato cheio. *fim*



DICA: os engradados sempre possuem itens. Atire em todas as caixas que vir

LOADED — **4.0**

P.STATION

INTERPLAY

CD - 15 Fases

2 Jogadores

Ação/Tiro

GRÁFICO
SOM
CONTROLE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

Conheça a galera de Loaded



Mamma e Vox



Fwank e Butch



Bounca e Cap N' Hands

TWISTED METAL

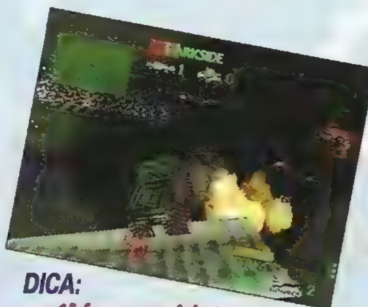


Por Baby Betinho

O ano é 2010. O lugar é Los Angeles, com suas luzes, seu charme e, claro, seus tiroteios. Afinal, se não tivesse porrada, tiros ou qualquer tipo de violência (virtual, é claro!) o que eu, Baby Betinho, o rei das arenas, estaria fazendo aqui? A missão é a seguinte: você deve caçar ou ser caçado (de preferência caçar, certo?) por 12 veículos que podem, e tentarão, acabar com sua tranquila vida. Cuidado! Um desses caras é um psicótico, ou seja, um louco, que tenta atingir sua cabeça com sorvete de casquinha.



Você pode escolher entre vários participantes desse torneio de morte, mas o melhor é Hammer Head



DICA: na 1ª fase, você luta contra um cara na arena fechada. Tente encurralá-lo



DICA: utilize as rampas para saltar em cima dos rivais quando for possível



DICA: use essa rampa especial para encher parcialmente sua vida



DICA: destrua e atropele tudo para procurar itens, carros, conteineres etc.

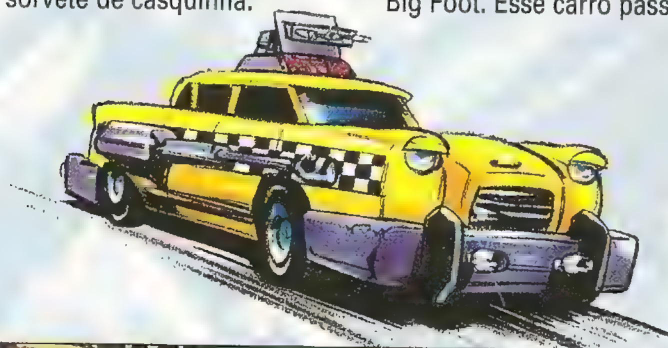
É mole? Não bastasse essa melequeira toda, o controle do PStation é tão eficiente quanto uma tartaruga pilotando em **Daytona USA**.

UMA NAVE ARRASADORA

Agora, se você quiser compensar esses pequenos probleminhas, escolha o Big Foot. Esse carro passa por cima de todos os outros, um verdadeiro massacre! Afinal de contas, só isso faria o Baby aqui largar os shouriukens por alguns minutos. *fim*



DICA: o melhor jeito de atacar é atirar no rival de longe e, de preferência, por trás





DICA: para saltar o rio na 4ª fase é necessário usar o turbo



DICA: use a pista de hóquei da 4ª fase para fazer os rivais escorregarem e caírem no rio



DICA: use os becos para as fugas, mas cuidado para não ser pego por uma armadilha

TWISTED METAL — **3.8**

P.STATION

SONY

12 Guerreiros

1 ou 2 Jogadores

Ação - Continue

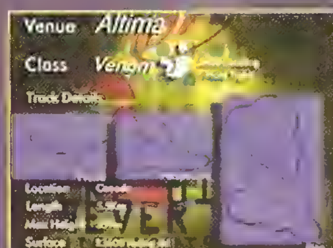
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Wipeout



Por Marjorie Bros

Pé na tábua, galera! Aqui vou eu correndo tanto, mas tanto, que, dessa vez, mal posso acenar o lencinho. *Wipeout* é um jogo muito rápido que tem uma grande vantagem: você não precisa se preocupar em manter seu carro no chão, muito pelo contrário! Você pode escolher entre quatro times. Cada um tem um veículo e dois pilotos à disposição. Bom, agora que você já sabe isso, pode entrar num



Antes da corrida, você pode saber detalhes sobre o circuito

campeonato e competir em 12 provas por seis circuitos diferentes, ou uma vez em cada circuito. Assim que começar a prova fique com os olhos bem atentos e não perca os power-ups que estão espalhados em cada



DICA: passe em cima das setas para colher itens (tiro, turbo)



DICA: fique atento às armadilhas no decorrer do circuito



Você conta com dois tipos de visão: de dentro e de fora do carro



DICA: fique ligado para não cair fora da pista durante o salto



DICA: no circuito da Rússia, fique atento à bifurcação no meio da pista



DICA: procure eliminar os adversários durante a corrida usando tiros e mísseis

circuito. Você precisará deles e das armas para ultrapassar e vencer seus sete inimigos. Agora, Marjô sabe que legal mesmo é jogar com um amigo, então, tenho duas notícias: uma boa e uma ruim. A boa é que você pode fazer isso em *Wipeout*. A ruim é que para isso você precisa de dois P.Station e duas TVs. Bem, apesar desse entretanto, *Wipeout* passa disparado à frente de jogos desse tipo (incluindo *Cyber Speedway* para Saturn). Além disso, meu sexto sentido diz que você vai adorar cada segundo desse game!

WIPEOUT — **4.5**

PLAYSTATION
PSYGNOSIS
CD - 6 Pistas
2 Jogadores
Corrida

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



Da Gamepro





O antecessor de **Doom** ainda é um bom jogo de tiro em primeira pessoa. Os veteranos talvez achem **Wolfenstein** um pouco simples. Perdido numa fortaleza nazista durante a Segunda Guerra Mundial, você só tem um jeito de escapar: destruir e matar tudo. Os soldados inimigos andam armados até os dentes, mas, eliminando-os você pode pegar suas armas, que variam de metralhadoras a lança-mísseis. Você também pode achar esses itens em salas secretas atrás das paredes da fortaleza. Apesar da ação ser num único plano (não há escadas), o jogo é um exercício divertido de matança.

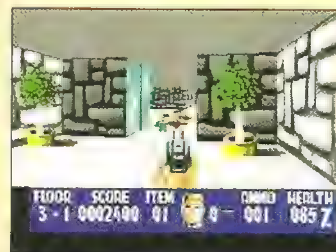
Os gráficos são excelentes e a movimentação bem rápida. Cuidado com as salas pequenas, pois é fácil ser pego nesses lugares. A música é uma verdadeira marcha militar. Os efeitos sonoros são bons, desde o barulho da metralhadora até a explosão da bazuca. As vozes merecem destaque. Quando você pega um item, você ouve claramente "Yeah!". O único problema são os controles, um tanto sensíveis. **Wolfenstein 3D** é uma versão interessante do jogo do PC. Se você achou **Doom** muito intenso, dê uma jogada nesse game. *fim*



DICA: *os potes com ração para cachorro também podem ser aproveitados e garantir alguns pontos na energia*

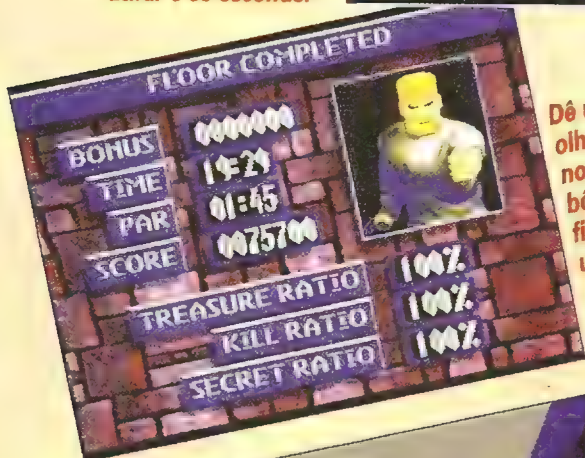


DICA: *abra uma porta, entre na sala e saia bem rápido. Você atrai inimigos para dentro, um de cada vez...*



...mas não os mate na passagem, senão a porta não vai mais fechar

DICA: *ao encontrar um chefe, fique o mais longe possível e use a tática de "atirar e se esconder"*



Dê uma olhada nos seus bônus no final de uma fase



DICA: *procure por salas secretas nas paredes, especialmente em fotos. Você pode descobrir salas cheias de itens valiosos*



DICA: mude para a faca antes de entrar no map mode...



...isso vai evitar que você desperdice munição

WOLFENSTEIN 3D — **3.8**

3 DO

INTERPLAY

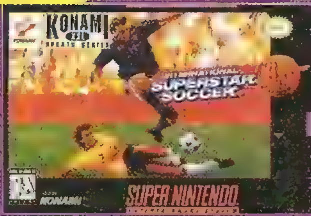
CD - 60 Fases

1 Jogador

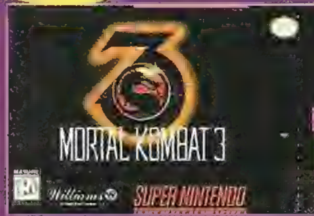
Ação/Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Você vai querer passar o seu verão assistindo Sessão da Tarde?



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com 36 seleções mundiais.
SÓ R$ 99,90



MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.
SÓ R$ 109,90



DONKEY KONG COUNTRY 2
Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com 100 níveis e gráficos deslumbrantes.
SÓ R$ 109,90



FIFA SOCCER 96
Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.
SÓ R$ 99,90



SONY PLAYSTATION
O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.
2x R$ 320,00

JOGOS DISPONÍVEIS: R$ 94,90 cada
Tekken, Fifa Soccer 96 (R$ 99,90), Toshinden (R$ 99,90), Ridge Racer (R$ 84,90), Mortal Kombat 3 (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Destruction Derby, Wipeout, Goal Storm 3D Soccer, ESPN Extreme Games (R$ 84,90), Doom, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Loaded e muitos outros.



SATURN
O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.
2x R$ 330,00

JOGOS DISPONÍVEIS:
Sega Rally (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Bug! (R$ 84,90), Worldwide Soccer (R$ 84,90), FIFA Soccer 96, Virtua Cop with Gun (R$ 114,90), VR Virtua Racing (R$ 99,90), Virtua Fighter 2, Toshinden, Daytona USA (R$ 99,90), Mortal Kombat II, Myst, NBA Jam TE e muitos outros.
R$ 94,90 cada



PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.
2x R$ 285,00

JOGOS DISPONÍVEIS:
The Need For Speed, Road Rash, Alone in the Dark 2, FIFA International Soccer, Slam & Jam, Super Street Fighters 2 Turbo, Daedalus Encounter, Capitan Quazar, D, Primal Rage, Wolfenstein 3D, Ballz, Killing Time, Shockwawe 2.
R$ 99,90 cada

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

Na Direct Shopping você acha os últimos lançamentos em games, direto dos EUA.

promoções SNES

Donkey Kong Land (G.Boy)
Double Dragon 5
Esquadrão Marte
Fatal Fury 2
Legend of Zelda
Mega Man X
Mickey Mania
Super Mario All Stars
Super Soccer
Tiny Toon Adventures
Turn and Burn
X-Men Apocalypse

últimas novidades

Boogerman (SN)
Breath Of Fire 2 (SN)
Chrono Trigger (SN)
Final Fantasy 3 (SN)
Garfield (MD)
Gargoyles (MD)
NBA Live 96 (SN/MD)
Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Spawn (SN/MD)
The Mask (SN)
Toy Story - Disney (SN/MD)
WWF Luta Livre (SN/MD)

top 10



1) Yoshi's Island (SN)
2) Killer Instinct (SN)
3) Mega Man X3 (SN)
4) Final Fight 3 (SN)
5) Secret of Evermore (SN)
6) Game Boy Transparente (GB)
7) Earthworm Jim (SN/MD)
8) Doom (SN)
9) Scooby Doo Mystery (SN/MD)
10) Power Ranmgers Fighters (SN)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS 0800 130 500 E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING



Por Marcelo Kamikaze

Apesar de não ser conhecida por seus RPGs, a Capcom fez um bom trabalho em **Breath of Fire 2**. O jogo oferece personagens intrigantes, batalhas intensas e uma super-história.



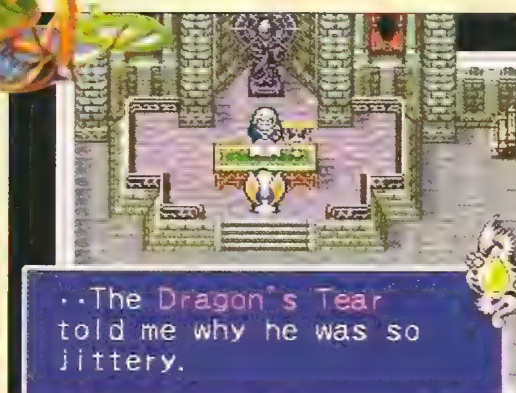
TUDO DE NOVO, CEM ANOS DEPOIS

Maior e mais longa que a do primeiro, a ação de **Breath 2** acontece mais de 100 anos depois da do primeiro jogo. Você joga com os descendentes dos antigos personagens e, apesar de ser de outra geração com novas idéias etc. e tal, você vai sentir pouca diferença já que o game conserva as cenas de batalha e viagem. Ou seja, o terreno é bem conhecido. Os controles são muito bons e as armas fáceis de manejar. Só tome cuidado na hora de escolher sua arma: quando seus companheiros, por conta das forças maléficas, tornam-se zumbis, você tem de atacá-los. Os tradicionais menus foram acrescidos de duas novas opções. Uma delas é o Monster Meter, representado por um negocinho verde que está na parte superior do lado esquerdo da tela. Ele serve para avisar que algum ser monstruoso está se aproximando. A outra opção é o Dragon's Tear, uma insígnia que aparece quando você fala com alguém, e que serve, entre outras coisas, para dizer se o que a pessoa está falando é verdade ou não. A história é longa e bem complexa. Em alguns pedaços do game os personagens têm de enfrentar, além dos monstros costumeiros, os demônios de seu passado. Você começa com dois personagens, mas no decorrer do jogo esse número aumenta para nove. Entretanto, você só pode viajar com quatro





DICA: use Spar, o homem-grama, durante a fase da floresta



Um item novo - A lágrima do Dragão! Esse item ajuda a saber se as pessoas estão mentindo



personagens de cada vez. **Breath of Fire 2** é mais difícil que o original, especialmente no começo. Então, esteja certo de que você tem habilidades e pontos suficientes para uma longa viagem, principalmente se você for sozinho. Confira também esse mesmos itens na hora em que estiver chegando ao final do game, quando você não dá dois passos sem dar um soco ou mandar ver uma magia em alguém. *fim*



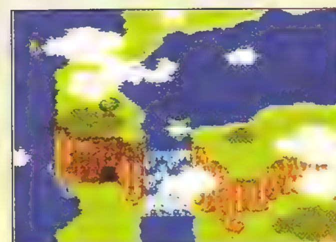
DICA: *use os shamans Fire e Devil com Katt e os shamans Water e Holy com Jean*



DICA: *procure por shamans nos calabouços e castelos. Se você conseguir achar o bastante, você pode dar um novo visual ao seu personagem e uma super-habilidade*



DICA: *beba de todos os potes de água para todos os pontos de mágica e energia serem restaurados*



DICA: *use as habilidades de nado de Jean para atravessar rios e escalar montanhas*



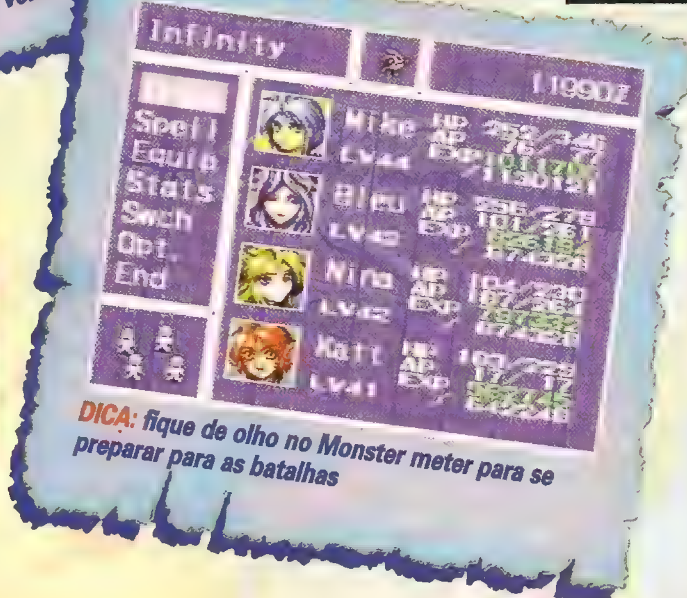
O antigo personagem Bleu de Breath of Fire está de volta!



DICA: *nos castelos, deixe Nina liderar. Se você entrar numa sala com buracos ela vai impedir que os outros caiam*



DICA: *nas áreas com barreiras, use Rand ou Katt para limpar a passagem*



DICA: *fique de olho no Monster meter para se preparar para as batalhas*

BREATH OF FIRE 2 — **4.0**

SNES

CAPCOM

24 Mega - Fases N/D

1 Jogador

RPG

GRÁFICO
SOM
CONTROLE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

SNES

SEPARATION ANXIETY



Por Gamepro

Como no Mega Drive, Homem-Aranha está de volta em mais uma aventura. Desta vez ele vem com muita porrada e ação, além da participação especial de alguns amigos e inimigos.

ASSOCIAÇÃO DE INIMIGOS

Homem-Aranha e Venom são superinimigos, mas estão juntos para combater um novo mal: a diabólica Life Foundation, que está ameaçando a sociedade com soldados criados a partir de uma reprodução simbiótica feita por Venom. O problema é que Venom perdeu o controle sobre os soldados. Os dois percebem que só unidos podem salvar o mundo. Pode-se escolher ambos e, no modo dois jogadores, eles podem jogar ao mesmo tempo.





DICA: quando quase for perder uma vida, chame os amigos, elimine os inimigos e pegue os corações que eles deixam



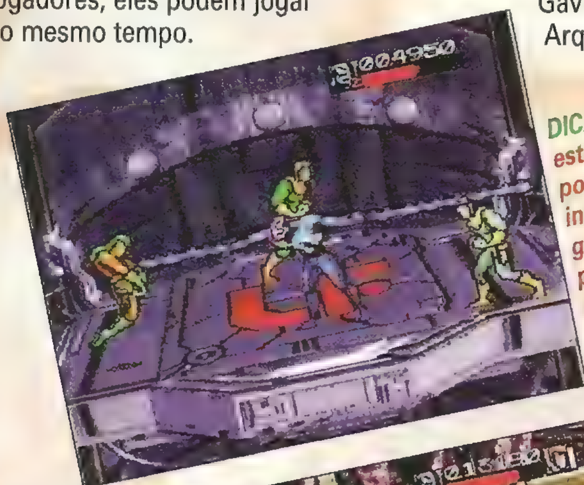
DICA: procure sempre power-ups no topo das fases

DICA: não pule as balas que os inimigos atiram, desvie delas

Os dois possuem golpes como tiros, escudos e outros, todos feitos de teia. Apesar de alguns destes golpes serem difíceis, o resto é feito com comandos simples. Um super power-up possibilita que você chame alguns amigos, como o Capitão América, Demolidor, Gavião Arqueiro e Motoqueiro Fantasma para ajudarem.



DICA: com o Homem-Aranha, vá para o canto direito superior no começo da primeira fase. Entre na sala secreta e dê um soco para achar uma vida



DICA: quando estiver cercado por dois inimigos, use o golpe Web Line para eliminar os dois juntos

DICA: use golpes de distância como voadoras, Web Lines, e rasteiras para ficar em movimento e evitar ataques

A diversão de **Separation Anxiety** está na ação, na pancadaria e na variedade das fases. Os gráficos possuem cores vivas e brilhantes, com detalhes de desenho animado que combinam com o jogo. Os sons e as músicas acompanham a ação. Essa pode ser considerada uma das melhores aventuras do Homem-Aranha, mas alugue antes de comprar para ter certeza. Você vai acabar em um fim-de-semana e com certeza não vai se arrepender.





DICA: se muitos inimigos vierem em sua direção, escale a parede, pule com uma voadora e volte para cima

SEPARATION ANXIETY — **3.8**

SNES

ACCLAIM

24 Mega - 13 Fases

2 Jogadores

Ação/Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Marjorie Bros

Scooby-Doo Mystery para SNes é completamente diferente daquele do Mega Drive. No Mega você escolhia entre dois mistérios e seguia achando as pistas e jogando a partir de um menu. Aqui rola o seguinte, queridos: a turma toda aparece num lugar qualquer do jogo e sempre descobre um mistério. Quando isso acontece, não tem mais jeito, não adianta nem pensar em fugir. Você só sai de lá se resolver o mistério ou... se for capturado. Se alguém for capturado, Salsicha e Scooby têm de achar o sumido para continuar investigando o mistério. Mesmo porque, sem seus amigos, Scooby e Salsicha não dão nem um passinho. Velma junta todas as pistas e resolve o mistério. Daí, é a vez de Freddy entrar em ação e elaborar um superplano para capturar o vilão. E Daphne? A mocinha dá uma ajuda fundamental, afinal é ela quem encoraja Scooby e Salsicha, dando a eles os famosos biscoitinhos (aqueles que fazem Scooby rodopiar e enfrentar qualquer monstro). A barra no topo da tela serve para dizer o quanto Salsicha e Scooby estão assustados. Quando a barra estiver cheia, dê um biscoito para os caras: é o único modo de evitar que a dupla saia correndo e deixe você com um monte de problemas pra resolver. *fim*



DICA: fale com todo mundo para conseguir itens e informações importantes

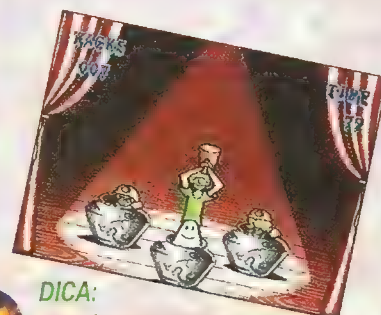


DICA: nesse monstro, use o carrinho para prosseguir



DICA: aqui, use Scooby para farejar e achar o mapa

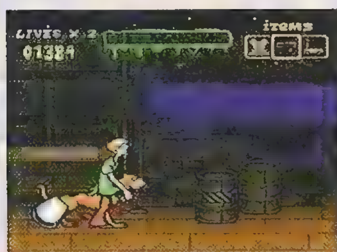




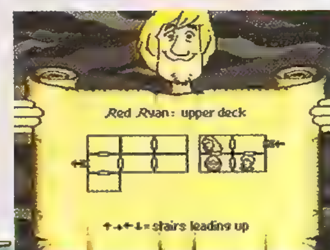
DICA: acerte apenas os inimigos, nunca os seus colegas



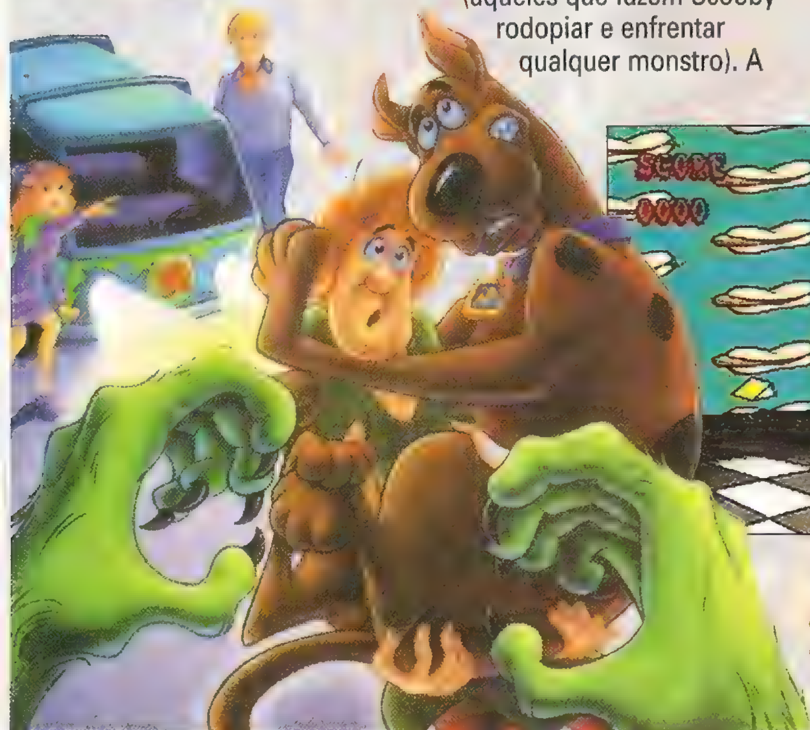
DICA: use a caixa aqui para subir na plataforma



DICA: jogue o balde na cabeça do rato para segurá-lo



DICA: em caso de problemas, use o mapa para achar as salas



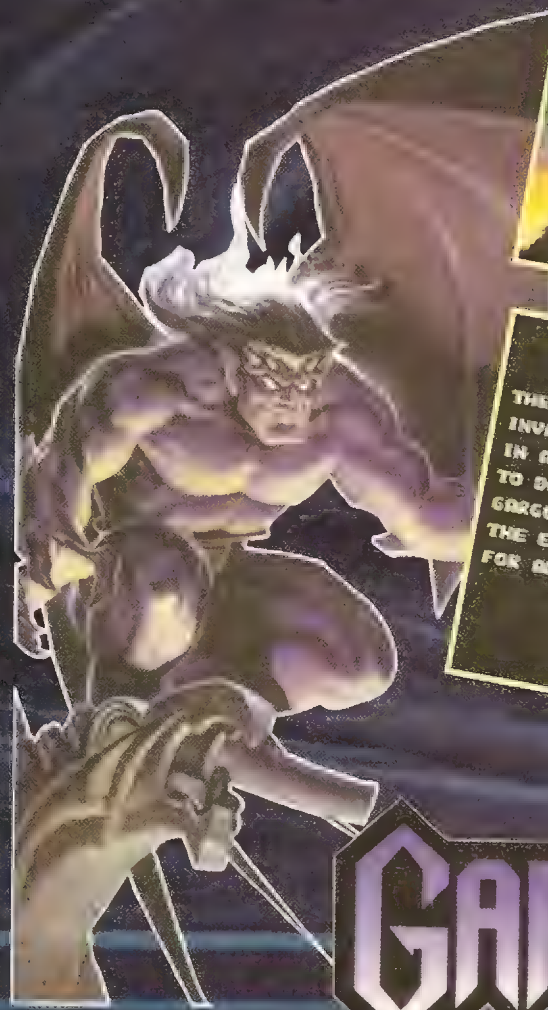


DICA: cuidado nesse ponto. O segredo é não colocar comida apenas de um lado, distribua bem, como o Scooby-Doo na foto acima

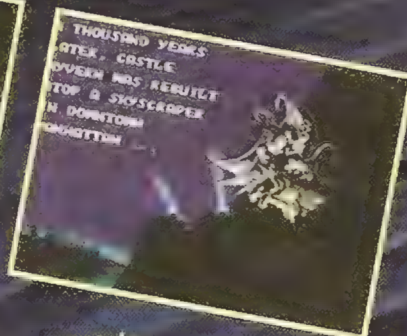
SCOOBY-DOO MYSTERY — **3.2**

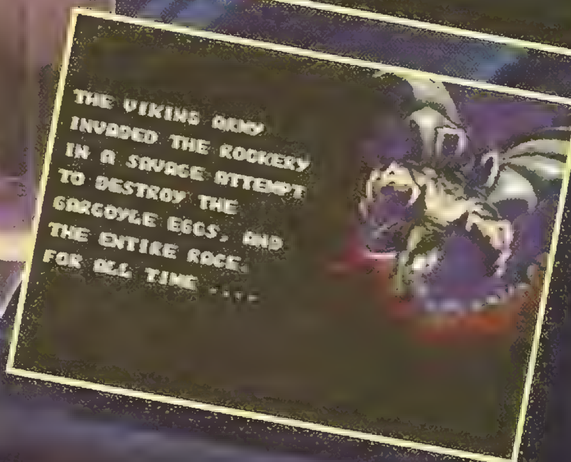
SNES
SUNSOFT/ACCLAIM
16 Mega - N/D Fases
1 Jogador
Aventura - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		









GARGOYLES

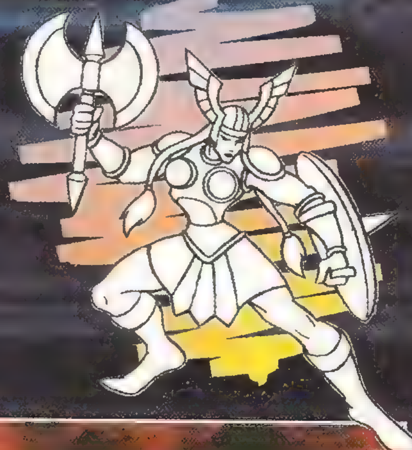


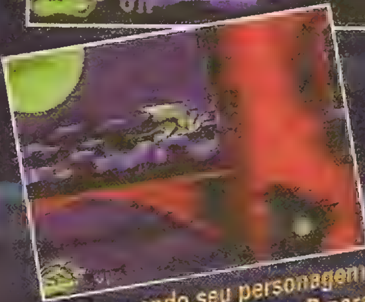
Por Marcelo Kamikaze

Gargoyles para Mega foi baseado em *Gargoyles Quest*, para Game Boy, e *Demon's Crest*, para SNes, e já faz grande sucesso como desenho animado nos EUA. Você é Goliath, o líder dos Gargoyles e único herói forte o bastante para proteger o Castelo Wyvern. Há muitos anos, um chefe Vicking resolveu desenvolver uma arma para conquistar o mundo de uma vez por todas. Mas eles encontraram resistência no Castelo Wyvern. Claro, Goliath está lá, protegendo o castelo e os ovos de sua raça, já extinta. O jogo é pura ação. O problema é que os controles não são bons o bastante para tanta ação. Cuidado para não se animar muito: se você faz uma sequência um pouco mais rápida, Goliath fica sem saber o que fazer e pára. Aí as coisas se complicam, já que Goliath não enfrenta só os vickings. Além deles, há mágicos, robôs e máquinas programadas para acompanhar Goliath sempre. Sem contar o Olho de Odin, que Goliath tem de destruir. *fim*



DICA: cuidado com as flechas lançadas pela besta da torre





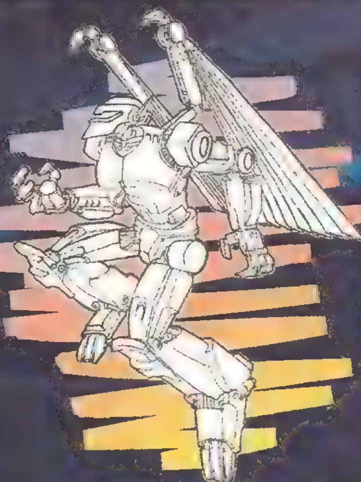
DICA: quando seu personagem estiver correndo, aperte B para ele quebrar algumas paredes



DICA: suba nesses pesos, eles abrem o portão para você



DICA: no último pedaço da 1ª fase, você terá de escalar as torres. Cuidado com as lanças e com as flechas

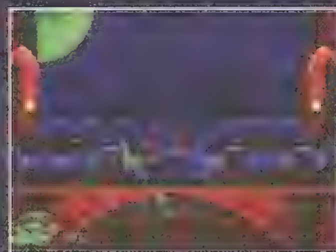




DICA: se você acertar o chefe da 2ª fase rapidamente, é só continuar batendo sem parar



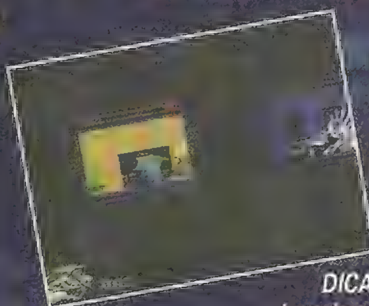
DICA: ataque sem parar o chefe da 1ª fase esquivando-se dos trovões



DICA: use o Hawk Dive (pulo + arremesso) para quebrar o chão



DICA: a melhor forma de atacar é agarrando o personagem





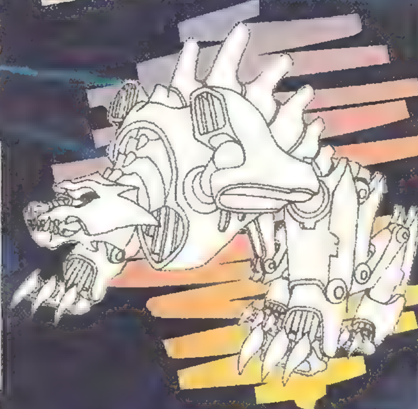
DICA: invada os apartamentos para procurar itens

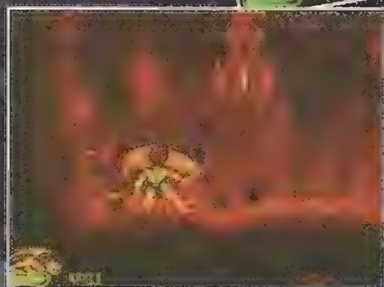


DICA: pendure-se nessas alavancas para abrir os fogareiros



DICA: na 3ª fase, procure esses carros de gás, eles o levarão a locais inatingíveis





DICA: fique pendurado nesse lugar quando estiver fechado



DICA: pense uma estratégia antes de agir, pois em muitos pontos você só terá uma fração de segundos

GARGOYLES **4.2**

MEGA

BUENA VISTA

16 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação/Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Baby Betinho





DICA: no level 1-1, vá para cima e à esquerda da segunda bola de tênis para achar uma vida que vai estar no começo da fase

Baseado no novo longa-metragem em desenho animado da Disney, **Toy Story** vai fazer você delirar com seus excelentes gráficos. Mas a beleza parece ser quase tudo, pois a jogabilidade só vai divertir quem for muito fã do desenho. Seguindo o enredo do filme, ainda inédito no Brasil, o cowboy laçador Woody é desafiado pelo recém-chegado Buzz.

DICA: no level 2-1, solte o gás antes de mover a direção ou você vai perder o controle

CHICOTINHO MEIO DEVAGAR

Enquanto o enciumado Woody planeja derrotar Buzz, a história se inverte e Woody de repente precisa salvá-lo das garras de outros brinquedos. Equipado apenas com um chicote e um pulo, você deve explorar quartos e uma casa vizinha na perspectiva de um brinquedo. Brinquedos renegados e outros vilões vão ser seus inimigos na sua jornada por estantes com livros e outros brinquedos. Usando uma nova tecnologia em gráficos, a Disney faz seu Mega Drive parecer um Saturn. Os gráficos lembram os de **Clockwork Knight**. Tudo foi feito com detalhes em 3D e movimentos realistas. Infelizmente, o jogo não tem uma jogabilidade que esteja à altura dos gráficos. Apesar de variar de corrida para tiro no estilo de **Doom**, a jogabilidade é simples demais. A falta de passwords e de um jeito de salvar torna o jogo chato, pois você vai ter de repetir as rotas e os cenários várias vezes. Além disso, os controles não vão além de um pulo e um chicote. Muito visual e pouco desafio nessa aventura feita sob medida para os gamers mais novinhos. Vale a pena pelos gráficos lindos. *fim*



DICA: você sempre perde a corrida no level 1-3, então gaste o tempo necessário para passar os obstáculos

DICA: quando estiver em cima de Rex, sincronize seus pulos pelos trens para não colidir com os aviões



DICA: no level 1-2, pegue todas as estrelas enquanto solta seus amigos no caminho. Depois, bote-os numa caixa de brinquedos e escale a cama



DICA: dê sempre uma chicotada nos helicópteros para conseguir estrelas e outros itens que eles guardam



DICA: para derrotar o 1º chefe, chicoteie as bolas que flutuam ao lado dele, desvie dos lasers e acerte-o quando ele olhar para o relógio

TOY STORY — **3.8**

MEGA

DISNEY INTERACTIVE

16 Mega - 18 Fases

1 Jogador

Ação/Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

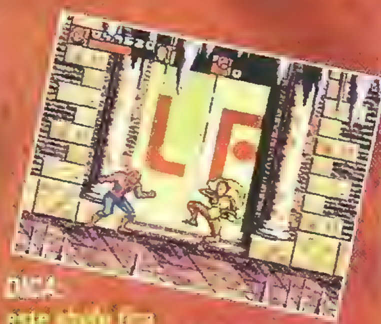


Da Gamepro



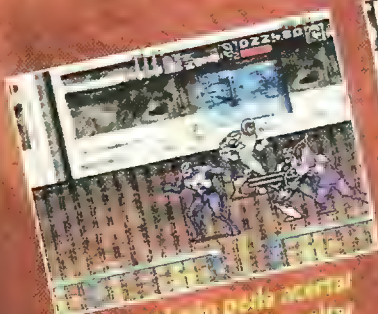
Separation Anxiety

Separation Anxiety é o máximo do "bata em tudo que se mexer". Com uma jogabilidade que lembra *Streets of Rage*, você tanto pode jogar com o Homem-aranha como com Venon. São 13 fases cheias de vilões e assassinos.
Apesar do Venon e o Homem-aranha serem inimigos, aqui eles se unem para derrotar 5 aliens, antes que eles espalhem o terror pelo mundo. Ao longo do jogo, você enfrenta inimigo após inimigo e, se chegar até o fim, vai ver o retorno do famoso vilão Carnage. Os lutadores têm uma excelente diversidade de golpes, desde teias até power moves. Existem vários power-ups durante o jogo, mas o melhor é o ícone superhero, que permite que você chame alguns amigos como Capitão América, Gavião Arqueiro, Demolidor e Motoqueiro Fantasma.



DICA: este chefe fica pulando e usa a velocidade como vantagem. Espere ele parar e acerte-o com tudo que você tiver

Os gráficos pecam pela falta de detalhes dos personagens, os inimigos não têm nem rosto. Efeitos sonoros transados e vozes digitalizadas também foram esquecidos. Mesmo assim, o game tem bastante ação, mas o Homem-Aranha merecia uma seda melhor para a sua teia. *fim*



DICA: você não pode acertar Jury no ar. Espere ele voltar ao chão ou chame o Gavião Arqueiro para flechá-lo



DICA: estas bolas somem antes de atingir. Fique longe do lugar e ataque quando elas pararem de girar



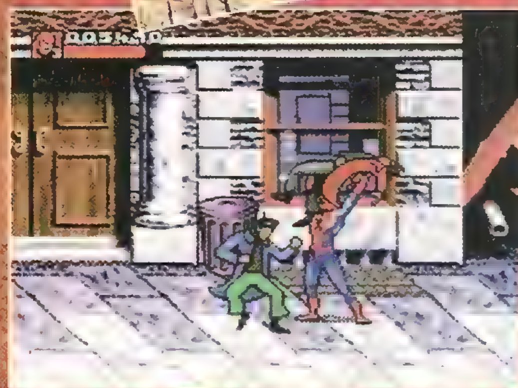
DICA: chame seus amigos quando estiver metido numa situação difícil



DICA: quando os inimigos tentarem cercá-lo, use sua teia para envolvê-los e derrubar todos juntos



DICA: use seu shoulder block com inimigos que vêm do outro lado da rua



DICA: fique se mexendo até os inimigos ficarem alinhados. Aí, derrube-os com um só golpe, jogando um em cima dos outros

SEPARATION ANXIETY — **3.5**

MEGA

ACCLAIM

13 Fases

2 Jogadores

Ação - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

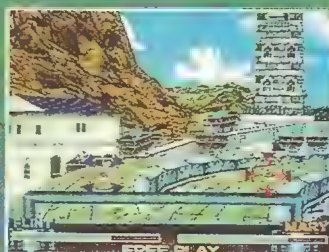
RAIL CHASE 2



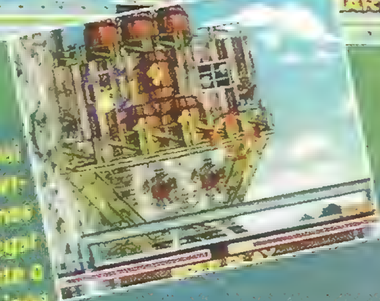
Essa locomotiva gigante é o desafio final. Flint e Mary devem destruir todos os vagões do trem enquanto desviam dos mísseis



Da GamePro



Para melhorar o replay, os jogadores podem escolher os caminhos durante o jogo


Você vai achar power-ups e ícones para pegar durante o jogo

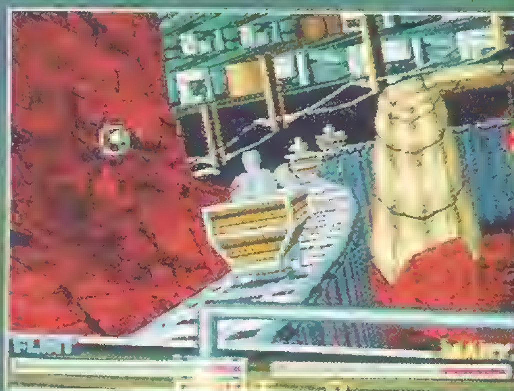
Nessa sequência de *Rail Chase*, Flint e Mary estão de volta para mais uma corrida maluca. Os gráficos melhoraram muito, apresentando uma espantosa textura 3D em polígonos. Os objetos foram projetados para criar uma sensação de profundidade em três dimensões, que ficou excelente.


Flint e Mary olham no mapa para ver que aventura vem a seguir


No estilo Tarzan, os inimigos atacam pendurados em cipós

ALTA VELOCIDADE NOS TRILHOS

Você não vai ter muito tempo para ficar reparando nos cenários. O jogo rola numa velocidade alucinante e não dá chance de ficar curtindo muito o visual. Diferente da primeira versão, que rolava a maior parte do tempo nos trilhos, nessa segunda versão você passa um tempo legal fora deles. No começo, o cart que você dirije entra numa fortaleza, mais tarde passa por uma fábrica e até por um lago congelado, onde, prepare-se, você vai derrapar mesmo. Enquanto as direções são limitadas nos trilhos, você pode escolher os caminhos, podendo também pegar caixas com energia e outros itens valiosos. Como na primeira versão, *Rail Chase 2* promete muita ação e perigo sobre os trilhos. Agora é esperar para ver se o game sai para algum console caseiro. *fim*



Jogue um joguinho na mina quando você ficar cara a cara com um inimigo em outro cart



Nessa mina, destrua todas pedras gigantes à sua frente para conseguir passar


Nem toda a ação do jogo vem pela frente. As diversas visões das câmeras mostram que os inimigos também atacam por trás e você tem de dar conta do recado

RAIL CHASE — **4.5**

ARCADE

SEGA

Fases N/D

2 Jogadores

Tiro - Continue

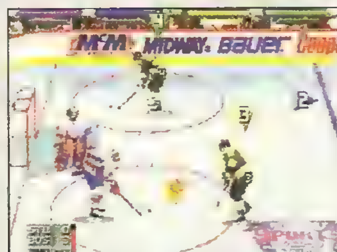
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Da GamePro

A Midway continua a arrepiar nos arcades com jogos de esporte. Em **NHL Ice Open** o destaque fica por conta das partidas de hóquei em 2 contra 2, com os 26 times da NHL. Cada jogador tem habilidades verdadeiras. Uma opção possibilita descobrir jogadores e power-ups escondidos. Outra opção inclui o tournament mode. Os gráficos são detalhados e cada jogador possui uma imagem digitalizada com 360 graus de movimentação. Os movimentos dos patins são bem realistas e cada gol marcado é emocionante como uma cesta em **NBA Jam.** Os controles são rápidos e precisos. Os jogadores podem rebater no gol, passar e usar o turbo speed. Um jogo que prova que a Midway ainda domina o mercado dos esportes.

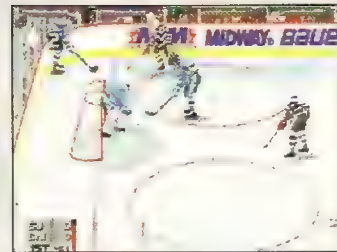
fim



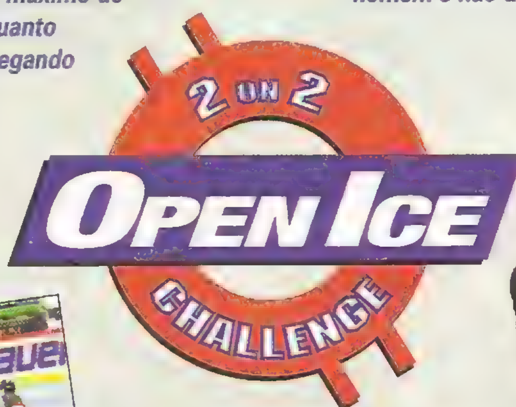
DICA: use o fogo para tirar o pessoal do caminho e roubar a bola. Deixe seu parceiro marcar o máximo de gols enquanto estiver pegando fogo



DICA: para forçar a marcação e impedir seu oponente de ficar quente, use a defesa homem-a-homem e não dê espaço



DICA: ao defender seu gol, mande um jogador para as laterais para roubar a bola e deixe o resto em frente ao gol



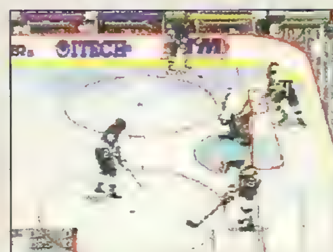




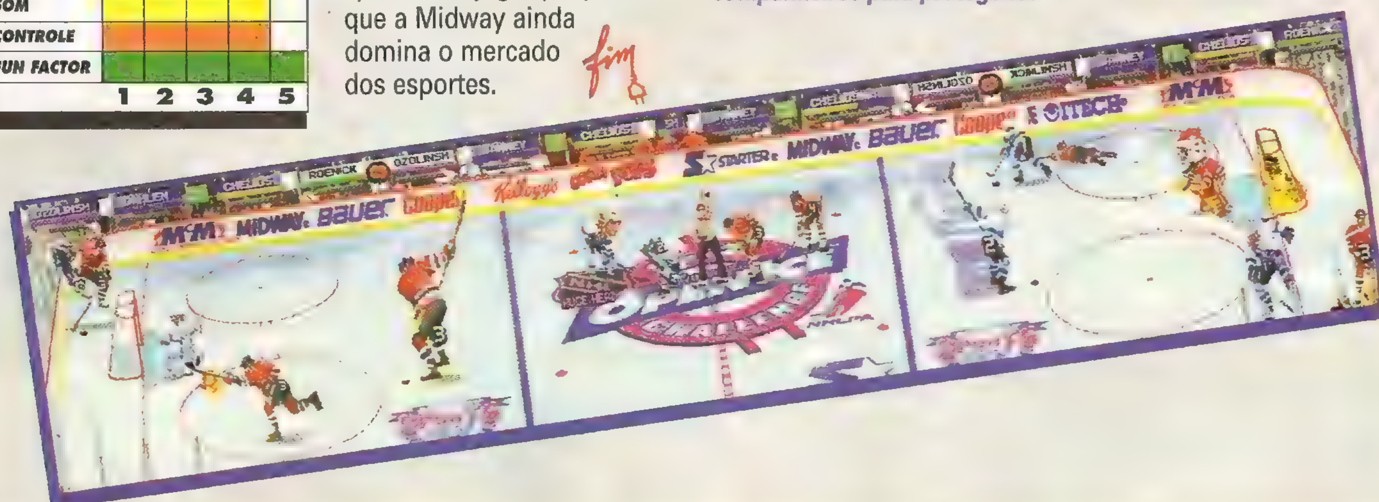
DICA: em um breakaway contra o computador, leve a bola para a lateral e passe de volta para um companheiro. Quando recebê-la de volta, bata imediatamente em gol

OPEN ICE	4,2
ARCADE	
MIDWAY	
N/D Fases	
4 Jogadores	
Hóquei	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



DICA: fique rodando com a bola atrás do seu próprio gol para acumular seu turbo. Quando os oponentes vierem atrás de você, use o turbo e vá atrás de alguns companheiros para protegê-los



Golpe Final

A nova era do videogame chegou e, com ela, eu trago pra vocês nada mais nada menos que 335 golpes do campeão dos polígonos

Baby Betinho

Virtua Fighter 2



GLOSSÁRIO

- **S** - soco
- **C** - chute
- **D** - defesa
- **+** - digitar os botões simultaneamente
- **,** - digitar em sequência
- ⇨ - dar um toque
- → - pressionar

MOVIMENTOS BÁSICOS

Soco alto - S
Soco baixo - ⇩ + S
Chute alto - C
Rasteira - ⇩ + C
Chute médio - ⇘ + C
Arremesso - S + D (perto)
Golpes de chão (quando o inimigo estiver caído) - ⇧ ou ↑ + S
Deslocamento rápido - ⇦⇦ ou ⇨⇨

GOLPES DE COSTAS

Soco alto - S
Soco baixo - ⇙ ou ⇩ ou ⇘ + S
Chute alto - C
Rasteira - ⇙ ou ⇩ ou ⇘ + C

CONTRA-GOLPE

Alguns podem reverter o ataque inimigo.



AKIRA YUKI

GOLPES ESPECIAIS

Ramon Kaida: S, S
Kensuitai: S, C
Joho Tchoutchuu: ⇒ + S
Joelhada: C + D, solte D imediatamente
Renkentai: ⇒⇒ + C (+ C para mais um chute)
Rimon Tchoutchuu: ⇒⇒ + S
Yakuho Tchoutchuu: ⇒⇒⇒ + S
Mouko Kouhazan: ↓⇒ + S
Tetsuzankou: ⇐⇒⇒ + S + C
Youhou: ⇘⇘ + S
Byakko Soushouda: ↓⇐⇒ + S

GOLPES DE CHÃO

Soukahou: ⇘ + S (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Toushinsoutai: S + D
Shin'iha: ⇙⇒ + S
Youshi Senrin: ⇐⇘ + S + C
Daiden Housui: ⇒⇐⇒ + S + C

COMBO ESPECIAL

Hougeki Unshin Soukoshou: S + C + D (perto), ⇐⇘ + S + C, ⇓⇐ + S

CONTRA-GOLPES

High Counter: D, ⇐ + S (para golpes altos)
Middle Counter: D, ⇙ + S (para golpes médios)
Low Counter: D, ⇓ + S (para golpes rasteiros)

DESMORONAMENTO DE DEFESA

Obs: esses golpes devem ser usados de perto. Eles desfazem a defesa adversária, deixando-a vulnerável. Depois, use seu ataque preferido.
Kaiko: ⇒ + S + D
Honko: ⇐ + S + D
Gekiho Honko: ⇓ + S + D
Shinpo Riko: ⇙ + S + D
Jumpo Honko: ⇐⇓ + S + D

JEFFRY

GOLPES ESPECIAIS

Double Knuckle: S, S
Knuckle Kick: S, C
1, 2 Upper: S, S, S
Smash Upper: ⇘ + S (+ S para mais um Upper)
Vertical Upper: agachado, ⇘ + S
Dash Elbow: ⇒⇒ + S (+ S para mais um golpe)
Toe Kick: ⇓ + C
Toe Kick Hammer: ⇓ + C, S
Knee Attack: ⇒ + C
Elbow Bat: ⇒ + S
Elbow Hammer: ⇒ + S, ⇐ + S
Elbow Stamp: ⇐⇒ + S
Double Hammer Down: ⇐⇘ + S
Kenka Kick: ⇒⇒ + C
Heel Attack: ⇒⇓ + C
Head Attack: ⇒ + S + C
Stomach Crash: ⇙⇒ + S + C
Hell Stab: ⇓ + S + C
Hip Attack: S + C + D

GOLPES DE CHÃO

Stomping: ⇘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Back Breaker: pelas costas, S + D
Power Slam: ⇒ + S
Body Lift: ⇐ + S + D
Front Back Breaker: ⇐⇒⇒ + S + C + D
Triple Head Butt: ⇐⇒ + S + C, ⇒ + S + C, ⇒ + S + C
Splash Mountain: ⇘⇘ + S + C
Toe Kick + Splash Mountain: ⇓ + C, ⇓⇘⇒ + S + C + D
Iron Claw: ⇓ + S (com o inimigo agachado)
Power Bomb: ⇘ + S + C + D (com o inimigo agachado)
Machine Gun Knee Lift: ⇓⇒ + C (com o inimigo agachado)

LAU CHAN

VOADORAS ESPECIAIS

Rekka Koshoukyaku: aperte chute ao mesmo tempo em que pula baixo
G. Koshoukayku: ⇗ + C
Kuukokyaku: ⇗ + C + D

GOLPES ESPECIAIS

Renshou: S, S
Raigekishou: S, S, S
Renkentai: S, C
Souken Semputai: S, S, C
Renken Tenshinkyaku: S, S, S, C
Renken Tenshinkikyaku: S, S, S, ⇓ + C
Renken Haitenkyaku: S, S, S, ⇖ + C
Renken Sempuuga: acerte S ou ↘ + S, C + D
Renken Ensenshu: acerte S ou ↘ + S, ⇓ + C + D
Shakashou: ⇘ + S
Renshou Sempuutai: ⇘ + S, S, C
Renshou Tenshinkyaku: ⇘ + S, S, S, C
Renshou Tenshinkikyaku: ⇘ + S, S, S, ⇓ + C
Renshou Haitenkyaku: ⇘ + S, S, S, ⇖ + C
Shajoushou: ↘ + S
Tchuugeki: ⇒ + S
Sokutchuukyaku: ⇒ + C
Taitou Risenkyaku: ficando em pé, C
Sempuuga: C + D
Ensenshuu: ⇓ + C + D
Kokyaku Haiten: ⇖ + C
Disoutai: ⇒⇓ + C
J. Tchuushou: ⇘⇘ + S
Honshin Tchuugeki: ⇙ + S

GOLPES DE CHÃO

Toushuugeki: ⇘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Shoulder Toss: S + D
T. Haiinshou: ⇐⇒ + S
Ryuusha Senten: ⇐ + S
R. Katou: ⇐⇓ + S + D

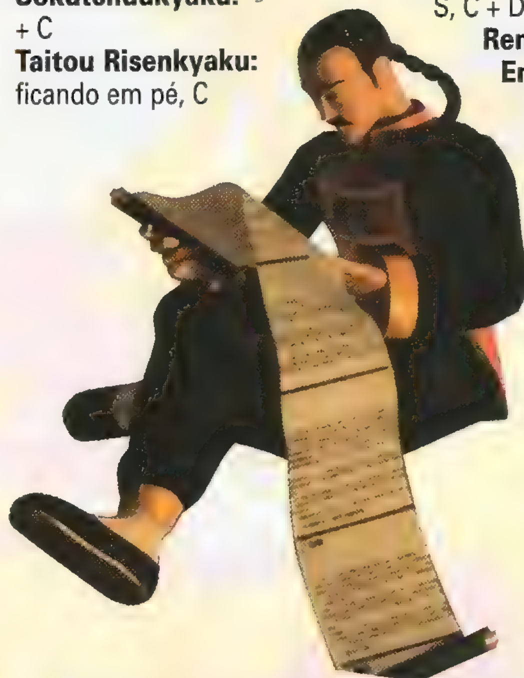
PAI CHAN

VOADORAS ESPECIAIS

Hienkyaku: ⇗ + C (+ C para mais um chute)

GOLPES ESPECIAIS

Renshou: S, S
Raigekishou: S, S, S
Renkentai: S, C
Souken Semputai: S, S, C
Renken Tenshinkyaku: S, S, S, C
Renken Tenshinkikyaku: S, S, S, ⇓ + C
Renken Haitenkyaku: S, S, S, ⇖ + C
Renken Sempuuga: acerte S, C + D
Renken Ensenshu: acerte S, ⇓ + C + D
Sentchuuken: ⇘ + S



Continua



Sokutchuukyaku: ⇨ + C
Koutankyaku: ⇨⇨ + C
Rikensui: ⇦⇦ + S
Sempuuga: C + D
Ensenshuu: ⇩ + C + D
Enjin Sempukyaku:
⇦ + C + D
Taitou Risenkyaku:
ficando em pé, C
Haitenkyaku: ⇖ + C

GOLPES DE CHÃO

Rai'inshouda: ⇘ + P
(quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Tenshin Soutou: S + D
Sempuu Enjin: ⇦⇨ + S
Tenti Touraku: ⇨⇩ + S
Sokushininshou:
⇨⇨ + S + C
Seien Katou:
⇦⇩ + S + D
Enpuurinshou:
⇨ + S + C + D (com o inimigo agachado)

CONTRA-GOLPES

Hi Counter: ⇦ + S
Mid Counter: ⇙ + S



VOADORAS ESPECIAIS

Round Kick: ⇧ + C
Step Round Kick: ⇗ + C
Tornado Kick: ⇗ + C + D

GOLPES 180°

B. Knuckle Turn: ⇦⇦ + S
B. Spin Kick Turn: ⇦⇦ + C

GOLPES DE COSTAS

T. Back Spin Kick: ⇦ + C
Turn Rising Kick: ⇙ + C

GOLPES ESPECIAIS

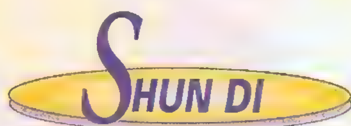
Punch Hi Kick: S, C
Punch Side Kick: S, ⇩ + C
Jab & Straight: S, S
D. P. Snap Kick: S, S, C
F. Piston Punch A: S, S, S
Flash Piston Punch B:
S, S, ⇖ ou ⇦ + S
Flash Piston Punch C:
S, S, ⇧ + S
C. Rising Knee: S, S, S, C
Combo Summersalt A:
S, S, S, ⇖ ou ⇦ + C
Combo Summersalt B:
S, S, ⇖ ou ⇦ + S, C
Combo Rising Kick A:
S, S, S, ⇧ + C
Combo Rising Kick B:
S, S, ⇧ + S, C
Rising Elbow: ⇨ + S
D. Joint Butt: ⇨ + S, C
Knee Kick: ⇨ + C
D. Step Knee: ⇨ + C, ⇘ + C
Rising Knee: ↓⇨ + C
Dash Knee: ⇨⇨ + C
Jack Knife Kick: ⇩ + C (+ C para mais um golpe)
Illusion Kick:
⇘ + C, C (+ C para mais um golpe)
Double Kick: ⇦ + C
Spin Turn Kick: ↓⇦ + C (+ C para mais um golpe)
Spinning Kick: C + D
Side Hook Kick:
⇙ + C + D
Leg Slicer:
⇩ ou ⇘ + C + D
Summersalt Kick: ⇖ + C
S. Back Knuckle: ⇘ + S
Hi Kick & Straight: C, S
Sway Smash: ⇙ + S

GOLPES DE CHÃO

Soccer Ball Kick: ⇘ + C
(quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Back Drop: pelas costas, S + D
Neck Breaker Drop:
⇨⇨ + S



VOADORAS ESPECIAIS

Hiten Hougeki: ⇗ + S
Senshi: ⇗ + C

GOLPES 180°

T. Haiten: ⇦⇦ + S
Asen Kaikyaku: ⇦⇦ + C

GOLPES ESPECIAIS

Gekiten Sentai: S, C
Rengeki: S, S
Yashu Renkengeki: S, S,S
Gyouinhaishu: ⇘ + S
Getsuya Saigeki: ↓⇨ + S
Ousougeki: ⇦ + S
Rensai Gakushu: ⇨ + S
Haisentchuu: ⇙ + S
Tchouwan Ryouken:
⇩⇘⇨ + S
Gyoushin Toutai:
⇦ + C
Ushiro Geri: ⇧ + C
Goshuu Katai: ⇙ + C (+ D para deitar)
Goshuu Rentai: ⇙ + C, C (+ D para deitar)
Tchuubu Soutenkyaku:
⇨⇨ + C
Haitou Rensenkyaku:
⇙⇙ + C
Tenshin Soutchuushou:
S + C
Tanhi Tchougeki: C + D (+ S para mais um golpe)
Sempuu Soutai:
⇙ ou ↓ ou ⇘ + C + D
Toukyakue: ⇩ + C + D
Honshin Rensenkayku:
⇦ + C + D
Zabantetsu: ⇩⇩ (+ C para golpear)
Tentouritsu:
⇨⇘⇩⇙⇦ (+ C para golpear)
Zensousentai: ⇩ + S + C (+ C ou C, C para mais golpes. Só funciona depois de beber)
K. Hifushu: ⇦ + D, S
Kousokukouhifushu:
⇙ + D, S
Kousokukouhisoushu:
⇙ + D, S + C

ARREMESSOS

T. Ritchou: S + C + D

ESQUIVAS

Koushinhi: ⇦ + D
Kousokukouhi: ⇙ + D
Kousokuzenhi: ⇘ + D



GOLPES 180°

Side Hook Turn: ⇦⇦ + S
Spin Kick Turn: ⇦⇦ + C

GOLPES DE COSTAS

T. Rolling Hook: ⇦ + C

GOLPES ESPECIAIS

Jab & Straight: S, S
F. Piston Punch: S, S, S
Punch Side Kick: S, C (perto)
Punch Spin Kick: S, C
P. Low S. Kick: S, ⇩ + C
Punch Hi Kick: → + S, C
Double Punch Snap Kick:
S, S, C
Jab Straight B. Knuckle:
S, S, ⇦ + S
Combo Elbow: S, S, ⇨ + S (+ C para mais um golpe)
Rising Elbow: ⇨ + S (+ C para mais um golpe)
Knee Kick: ⇨ + C
Smash Hook: ⇘ + S
Spinning Back Knuckle:
⇦ + S
Double Spin Knuckle:
⇦ + S, S
Spinning S. B. Knuckle: ⇦ + S, ⇙ + S
Spinning Arm Kick:
⇦ + S, C
Spinning Low Spin Kick:
⇦ + S, ⇩ + C
Slunt B. Knuckle: ⇙ + S
Slunt Low Spin Kick:
⇙ + S, C
Beat Knuckle: S + C
Double Spin Kick: C, C
Toe Kick: ⇩ + C
Side Hook Kick: ⇦ + C
D. Hammer kick: ⇨⇨ + C
Spinning Kick: C + D (+ ⇙ ou ⇩ ou ⇘ + C + D para mais um golpe)
Mid Spin Kick: ⇦⇨ + C + D
Lightning Kick: ⇩ + S + C, C, C, C, C

Summersalt Kick: ⇖ + C
Leg Slicer:
⇙ ou ⇓ ou ⇘ + C + D
Sway Hook: D, S

GOLPES DE CHÃO

Soccer Ball Kick: ⇘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Face Crusher: pelas costas, S + D
Neck Breaker Drop: ⇒⇒ + S
Knee Strike: ⇒⇐ + S + C

LION RAFALE

VOADORAS ESPECIAIS

Toukuugekishou: ⇖ + S ou ⇗ + S
Sempuutai: ⇑ + C (+ C para mais um golpe)
Jisoukyaku: salte baixo e, antes de pousar, C

GOLPES 180°

Senshou Haiten: ⇐⇐ + S
Goshuutai: ⇐⇐ + C
K. Haiten: ⇐⇐ + C + D

GOLPES ESPECIAIS

Rensuitai: S, C
Koushu Rensui: S, S
Renken Senshou: S, S, S
Sen'inshou: ⇘ + S (+ S para mais um golpe)
Soukoushu: ↘ + S (+ S para mais um golpe)
Bantchuu: ⇒ + S
Juutchou Senshou: ⇑ + S
Taizan Soukoushu: ⇐ + S
Tougekisui: ⇙ + S (+ S para mais um golpe)
Senshippo: ⇒⇒ + S
Touho Soushu: S + D
T. Haishoushu: ⇘ + S + C
Souji Sempuu: ⇒ + S + C
Koushu Teishitsu: ⇒ + C
Sentenkuukyaku: ⇗ + C
Zensoutai: ⇙ ou ⇓ + C, C
Tosentai: ⇙ ou ⇓ + C, C + D
Kousoutai: ⇙ ou ⇓ + C + D
Shitsutisoutai: ⇘ + C + D
Tenshin Ryouinkyaku: ⇒⇒ + C + D

Senkyuutai: ⇓⇓ + C
Mabanshu: D, ⇒ + S
Shaho Shasousui: D, ⇘ + S

ARREMESSOS

Renkoushu Haishuu: pelas costas, S + D
Fushuu Shuutai: ⇐ + S + C
S. Houkou: ⇒⇒ + S + D
Tenshin Soukoushu: ⇒⇘⇓⇙⇐ + S + D

ESQUIVAS

Shazenpo: ⇘ + D
Shakoupo: ⇙ + D

KAGE MARU

VOADORAS ESPECIAIS

R. Sempuudan: ↗ + C

GOLPES 180°

Rakujin Gaeri: ⇐⇐ + S
Youjin Gaeri: ⇐⇐ + S + D
Risen Geri: ⇐⇐ + C
Ryuubisen: ⇐⇐ + C + D

GOLPES ESPECIAIS

Hairyuusou: de costas, ⇑ + C
Hagasane: S, C
Resshou: S, S
Resshoukyaku: S, S, C
Sandangeki: S, S, S
Sandanurageri: S, S, S, C
Sandanfuujinkyaku: S, S, S, ⇐ ou ⇖ + C
Hijiuti: ⇒ + S
Fushin Hizageri: ↓⇒ + C
Tsumiji Geri: ⇙ ou ⇓ ou ⇘ + C + D
Sempu Geri: ⇖ + C
Suisha Geri: ⇖ + C + D
Ryuueikyaku: ⇒⇒ + C
Rairyu Hishoukyaku: ⇒⇒ + S + C + D
Genyou: ⇐ + C + D
Jibashiri: ⇐⇙⇓ + C
Hagaryu: ⇒⇒ + C + D
Rakusenjin: ↓⇒ + S + C (+ ⇒ + S + C para mais um golpe)
Risenjin: ⇐⇒ + S + C (+ S + C para mais um golpe)

Fuusenjin: ⇓ + S + C (+ S + C para mais um golpe)
Sokudan: ⇙ + S
Rolar: ⇐⇙⇓⇘⇒ (frente) ou ⇒⇘⇓⇙⇐ (trás)
Jibashirikyaku: durante o rolo, C
Rolar Mais: durante o rolo, ⇐⇙⇓⇘⇒ + S (frente) ou ⇒⇘⇓⇙⇐ + S (trás)
Rolling Rairyu Hishoukayku: durante o rolo, ⇐⇙⇓⇘⇒ + S + C + D

GOLPES DE CHÃO

Kakato Otoshi: ⇘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Yourigasumi: pelas costas, S + D
Koenraku: ⇐ + S
Katana Gasumi: S + C + D
Kage Gasumi: ⇐⇒ + S

CONTRA-GOLPES

Kotegaeshi: ⇓ + S
Harisendan: rolando para frente, ⇐⇙⇓⇘⇒ + S
Kaiten Jibashiri Kyaku: durante o rolo, ⇐⇙⇓⇘⇒ + C ou ⇒⇘⇓⇙⇐ + C

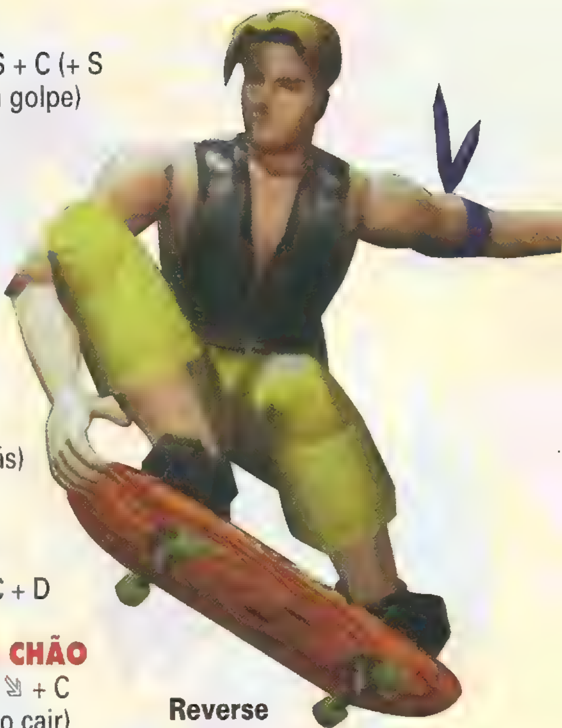
WOLF

VOADORAS ESPECIAIS

Drop Kick: ⇗ + C
Heel Hammer: pule baixo e imediatamente C

GOLPES ESPECIAIS

Jab & Straight: S, S
1, 2 Upper: S, S, S
Hammer Kick: S, C
Elbow Smash: S, S, ⇒ + S
Sonic Upper: ⇘ + S
Vertical Upper: ↘ + S
Body Blow: ⇒ + S
Knee Blast: ⇒ + C
Level Back Chop: ⇐ + S
Elbow Butt: ⇐ + S + C



Reverse Sledge Hammer: ↓⇒ + S
Neck Cut Kick: C + D
Rolling Sobutt: ⇒ + C + D
Flying Nail Kick: ⇒⇒ + C + D
Front Roll Kick: ⇐⇒ + C + D
Low Drop kick: ⇒⇓ + C
Axe Lariat: ⇒⇒ + S
Shoulder Attack: ⇐⇒ + S

ARREMESSOS

Brain Buster: S + D
German Suplex: pelas costas, S + D
Dragon Suplex: pelas costas, S + C + D
Body Slam: ⇒ + S
Frankensteiner: ⇗ + C + D
Steiners Screw Driver: ⇘⇘ + S + C
Giant Swing: ⇐⇙⇓⇘⇒ + S
Double Arm Suplex: ⇙ + S + C + D (com o inimigo agachado)
Side Suplex: ⇓ + S + D (com o inimigo agachado)
Tiger Driver: ⇘ + S + C + D (com o inimigo agachado)

GOLPES DE CHÃO

Elbow Drop: ⇘ + S (quando o inimigo cair)

CONTRA-GOLPES

Dragon Screw: ⇙ + S (contra chutes médios)

fim

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

PSTATION



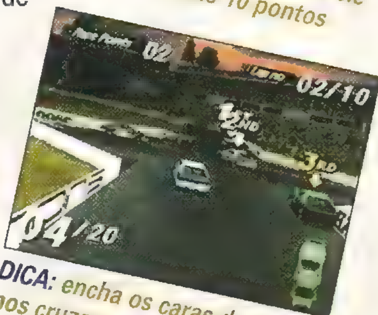
DESTRUCTION DERBY

É hora de sacanear o corredor do carro ao lado



DICA: toque de leve na traseira do cara para ele girar. Se ele girar 360°, vale 10 pontos

Se quando era apenas uma criancinha você adorava ir ao parque de diversões só para passar o dia inteiro brincando no bate-bate, preste atenção em **Destruction Derby**. Chegou a hora de reviver os velhos- ou não tão velhos assim- tempos. Esse game apresenta quatro tipos de corrida: Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Destruction Derby e Time Trials. Escolheu? Ainda não terminou. Agora você tem de escolher o modo de jogo. Suas opções são Race Practice, Championship, Multi Player e Duel. Bom, agora que está tudo escolhido, coloque sua roupa especial, seu capacete, entre no carro, esquente o motor. Tudo certo? Então pé na tábua e muita porrada!



DICA: encha os caras de porrada nos cruzamentos, mas fique ligado para eles não darem o mesmo tratamento a você



aDICA: no The Bowl, espere os caras baterem lá na frente e depois pegue-os por trás

DESTRUCTION... 4,2
PSYGNOSIS

CD | Corrida
1 ou 2 Jogadores | Continue

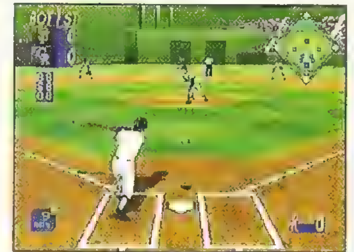
	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					

SATURN

WORLD SERIES BASEBALL

Poucos estádios e muito visual para as suas tacadas

World Series Baseball chega ao Saturn com os maiores times e jogadores da liga de beisebol dos Estados Unidos. Você escolhe entre os modos Exhibition, Pennant Race e All Star. Em qualquer um dos modos você tem apenas quatro estádios a sua disposição: Fenway Park, Astrodome, Wrigley Field e Yankee Stadium. Achou pouco? Não fique assim, decepcionado com a pouca variedade, a qualidade gráfica compensa o número reduzido de estádios. Contudo, se você estava acostumado com a versão para Mega Drive, prepare-se. No Saturn a jogabilidade não é tão realista.



DICA: Varie constantemente seus arremessos. Se você insistir no mesmo arremesso durante muito tempo, seu adversário pegará todas



DICA: aproveite para ajustar sua posição enquanto a bola estiver vindo



DICA: Comece a mover seu bastão assim que tiver noção do caminho da bola

WORLD S. BASEBALL 4,0
SEGA SPORTS

CD | Beisebol
4 Jogadores |

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					

SEGA RALLY

Aqui é preciso algo além de velocidade





DICA: na fase secreta Lake Side, a pista é muito estreita. Procure tangenciar bem antes de entrar nas curvas

É igual ou não é?! Segundo os especialistas de plantão **Sega Rally Championship** para Saturn é 90% igual ao game do arcade. Vamos às diferenças. A primeira, e mais óbvia, é a ausência da cadeira, do câmbio e do volante (essa última diferença pode ser tranquilamente contornada se você comprar um volante). Outra diiferença é que você pode criar seu carro. O resto é tudo igual. São três pistas: Desert, Forest e Mountain. Para enfrentar os circuitos você tem a sua inteira disposição um Lancia Delta e um Toyota Celica. Como no arcade, se você chegar em primeiro lugar nas três pistas no modo Championship, surge uma quarta pista, a Lake Side. Mas as emoções rolam soltas mesmo no 2 Player Battle, o modo para 2 jogadores. A tela se divide e você tem de mostrar pro seu amigo que você é tão fera quanto ficou falando antes. Também dá pra correr sem adversários no Time attack free run. Os gráficos continuam arrasadores e a jogabilidade resistiu ao joystick, quer dizer, ainda é incrível. Não vá reclamar do jogo, dizer que ele é lento, patati, patatá... Lembre que você está correndo num rally e não em **Daytona USA**.



Demos de primeira rolam na apresentação e, se você terminar, depois dos circuitos



DICA: na pista Forest, há uma curva em forma de U. Breque e desacelere para o carro sair de lado, você pode fazer a umas 85 milhas por hora.



DICA: o Handling regula o volante. Deixe no 3 para correr bem em todas as pistas



DICA: na pista Mountain, há curvas longas e fechadas. Vá por fora e entre para o centro da curva



DICA: a última curva da pista Desert é de areia, comprida e fechada. Breque pouco para o carro sair de lado e controle o direcional e o acelerador



DICA: no modo 2 jogadores, escolha o turbo Boost para que o corredor de trás tenha mais torque no carro

SEGA RALLY SEGA	5.0
CD 2 Jogadores	Rally Continue
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

ESPORTE TOTAL

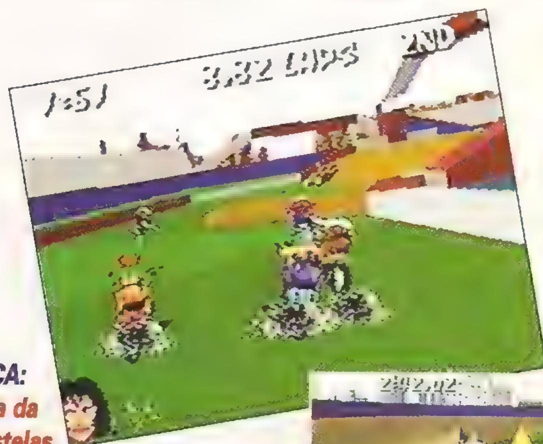
SNES

DIRT TRAX FX

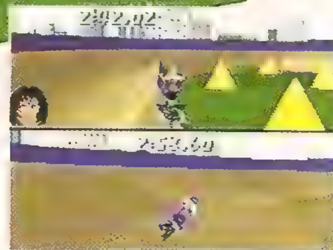


Quatro motos e uma bela derrapada

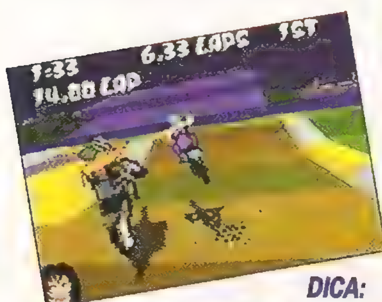
Seu pai vive dizendo que motocicleta é um veículo perigoso e sua mãe, então, quase tem um ataque cardíaco quando ouve você pronunciar a palavra moto? Não tem importância. Pelo menos em **Dirt Trax FX** o único perigo que você corre é levar uma surra de seus amigos. Você tem quatro motocicletas na sua garagem. Beleza, não? Cada uma representa um nível de dificuldade no jogo. Para pilotar as máquinas você tem oito opções. Há um modo para 2 jogadores em que a tela se divide, exatamente como em **Sega Rally**. Mas as semelhanças não são muitas. Cada piloto tem uma personalidade e um jeito de guiar diferente. Infelizmente, nenhum deles é radical o suficiente para evitar que você tire uma soneca.



DICA: fuja da costelas espalhadas na pista, elas tiram muita velocidade



Na versão Vs 2 players, a tela se divide ao meio



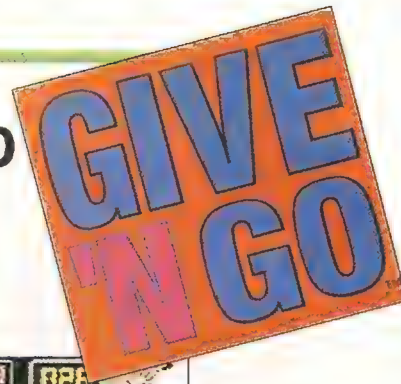
DICA: no decorrer da corrida vale tudo, empurrar o inimigo para fora da pista, subir nas muretas etc.

DIRT TRAX FX
ACCLAIM
2.5

16 Mega 8 Jogadores	Motocross Passwords				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES

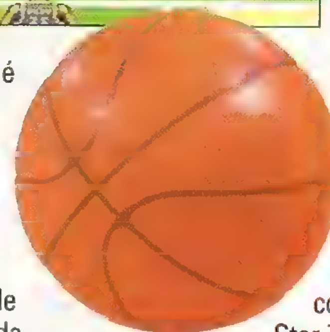
NBA GIVE'N GO



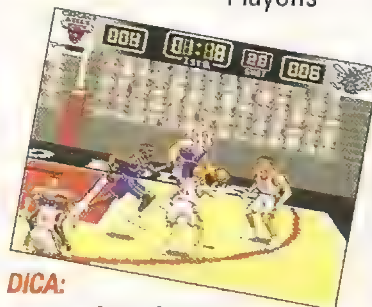
Estrelas da NBA botam pra quebrar outra vez na quadra



Na NBA, homens de todas as cores sabem enterrar. Isso não poderia ficar de fora do jogo



NBA **Give'n Go** é bem parecido com **Slam'n Jam** para 3DO. Pra começar, você escolhe entre quatro modos de jogo. O modo arcade é baseado no jogo da Konami para fliperama e não tem faltas. No modo Exhibition, você participa de apenas um jogo. No modo Playoffs você joga as finais com qualquer time, inclusive com o All-Star Team. Agora, se você quer enfrentar o campeonato inteiro, escolha o modo Season e faça a temporada toda. Que foi? Está achando que seu time não aguenta os feras do campeonato? Então comece já a trocar seus jogadores com os outros times. Claro, se alguém os quiser!



DICA: para roubar a bola do adversário use o botão Y

NBA GIVE'N GO
KONAMI
4.2

16 Mega 4 Jogadores	Basquete Passwords				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



DICA: no lance livre, você precisa acertar as duas bolas no centro







Aqui você escolhe entre times de 11 países

FIFA SOCCER '96

Mostre seu talento com 16 times brasileiros

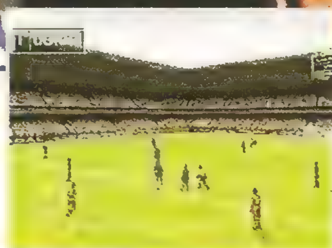
FIFA Soccer '96 chega para o P.Station marcando muitos pontos. O jogo é parecido com a versão para 3DO, mas, além de a jogabilidade ser melhor, os bonecos estão mais definidos e a animação mais trabalhada. Mas o que mais interessa à magnética nacional é que, finalmente, os times brasileiros estão presentes no game. Você pode jogar com 16 times tupiniquins, incluindo Flamengo, Corinthians, São Paulo, Palmeiras, Santos, Atlético Mineiro e Grêmio. Você só vai estranhar os uniformes. Você joga nos modos League, Playoff, Tournament ou Exhibition. São mais de 3.000 jogadores de 12 seleções mundiais, incluindo Inglaterra, Itália e, é claro, Brasil, além de 59 times. Tudo muito bom, mas o melhor é que você realmente controla os jogadores. Ou seja, os controles facilitam o passe e o chute, assim qualquer jogo se transforma em uma superfinal.





Agora é hora de selecionar a formação tática de seu time


Replay de tudo quanto é jeito: quatro visões diferentes


Melhor do que transmissão de jogo do Brasil pela TV: são oito visões diferentes à disposição


DICA: no escanteio, procure colocar a mira fora da pequena área

FIFA SOCCER 96 EA SPORTS		4.0			
CD Até 8 Jogadores	Futebol Bateria				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5


Há três tipos de campeonato: Tournament, Playoff e League


Gol que vale título merece uma comemoração especial


Em caso de empate no jogo e na prorrogação, aí vem pênalti

SUPER GP DICAS

Se o seu negócio é bater, você vai descobrir várias manhas de Mortal Kombat 3 para Mega Drive e de Killer Instinct (SNes). Mas não é só isso: você tem também um montão de códigos para jogos de PC e P.Station

PC CD

TERMINAL VELOCITY

CÓDIGOS GERAIS

Digite os seguintes códigos a qualquer hora do jogo:

TRIGODS - invencibilidade
TRISHLD - restorar o escudo
3DREALM - melhora todas as armas
TRINEXT - pula para a próxima fase
TRWARPX - pular de fase (X=fase., por exemplo: TRWARP4=pula para fase 4)
TRIHORV - flutuar enquanto atira
TRIBURN - acelera as turbinas
MANIACS - 1000 de munição nas afterburners
TRSCOPE - oscilloscope
TRFRAME - FPS ticker
TRIFIR0 - invencibilidade temporária
TRIFIR1 - PAC ammo
TRIFIR2 - ION ammo
TRIFIR3 - RTL ammo
TRIFIR4 - MAM ammo
TRIFIR5 - SAD ammo
TRIFIR6 - SWT ammo
TRIFIR7 - DAM ammo
TRIFIR8 - 200 afterburner ammo
TRIFIR9 - invisibilidade temporária

PC CD

WARCRAFT

CÓDIGOS GERAIS

Para acionar esses códigos antes digite: Corwin of Amber. No modo 2-players, os códigos afetam os dois jogadores.

ORCX ou HUMANX - leva para qualquer fase (X=level, por exemplo, ORC12 é level 12, este código só funciona no Campaign mode)
YOURS TRULY - vai para victory sequence (apenas no campaign mode)
CRUSHING DEFEAT - vai para loss sequence (apenas no campaign mode)
IDES OF MARCH - vai para a finale sequence no current campaign
POT OF GOLD - adiciona 10000 em ouro e 5000 em lumber
EYE OF NEWT - melhora todas as magias
IRON FORGE - melhora todas as tecnologias imediatamente
SALLY SHEARS - mostra toda a área do mapa
HURRY UP GUYS - todos os prédios, unidades e elevações são construídas com mais rapidez
THERE CAN BE ONLY ONE - todas as unidades são invencíveis com exceção da catapulta que vai tirar 255 pontos de danos.

PC CD

RISE OF THE TRIAD

TRUQUES E MANHAS

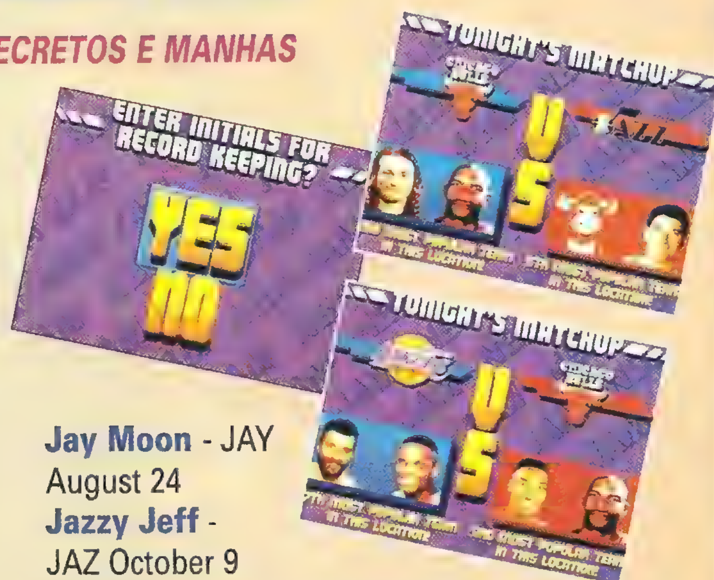
Para acionar o cheat mode, digite DIPSTICK e em seguida qualquer um dos códigos:

CHOJIN - invencibilidade e munição ilimitada
GOTO - ativa o warp menu
REEN - recomeça a fase
GOOBERS - recomeça o jogo
GOARCH - pula para a próxima fase
GOGATES - desistir do jogo
SIXTOYS - todas as chaves e colhetes à prova de bala
PANIC - regarrega a energia
HUNTPACK - todas as chaves e armor
LUNGDUNG - máscara de gás
BURNME - asbestos suit
SHOOTME - colhete à prova de bala
TOOSAD - Hand of God mode
FLYBOY - Mercury Flying mode
BADTRIP - Mushrooms mode
BOING - Elasto mode
JOHNWOO - duas pistolas
PLUGEM - metralhadora MP40
VANILLA - Bazuca
HOTTIMES - mísseis heat-seeking
BOOZE - mísseis drunk
FIREBOMB - bombas de fogo
BONES - firewall
SEEYA - Hand of God
RIDE - mísseis teleguiados
DIMON - liga a luz
GOTA486 - aciona as texturas do teto e chão
GOTA386 - desliga as texturas do teto e chão
LONDON - aciona a fumaça
NODNOL - desliga a fumaça
SHINEON - liga a luz
SHINEOFF - desliga a luz
HERE - ativa um radar que mostra a sua posição
RECORD - grava uma demo da fase
STOP - para de gravar a fase
PLAY - mostra a demo que você gravou
WHACK - você se machuca
SPEED - aumente a velocidade do jogo
86ME - suicídio

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

PERSONAGENS SECRETOS E MANHAS

Digite as seguintes iniciais e datas para ter acesso aos jogadores secretos e às manhas. Você deve segurar os botões L1 e R1 enquanto digita as iniciais.



Adrock - ADR April 6
Alex Delucia - DEL Ocotober 19
Andy Catling - CAT January 2
Asif Chaudri - CHD May 5
Barry Hutchinson - Bar April 9
Bill Clinton - BIL June 3
Brett Gow - GOW July 17
Carol Blazejowski - BLZ January 14
Charlotte Hornet - HOR June 12
Chicago Bull - BEN September 20
Chris Kirby - CHR December 18
Darren Falcus - DAZ August 6
Darren Hodgeson - HOG December 31
Darren Tunnicliff - SAT May 7
Elizabeth Burgess - LIZ August 7
Eric Kuby - KUB April 14
Eric Samulski - AIR January 21
Frank Thomas - FNK January 8
Fresh Prince - FRS February 2
Hillary Clinton - HIL November 6
Heavy D - HEA January 9
Jamie Rivett - REV July 6
Jason Falcus - JAS November 16
Jason Whitaker - JAX March 1



Jay Moon - JAY August 24
Jazzy Jeff - JAZ October 9
John Carlton - CAL March 25
Kim Gordon - GOR July 3
Larry Bird - LAR January 15
Lee Renaldo - REN February 4
Mark Thienvanich - THI November 1
Mark Turmell - TUR January 31
MC Adam Yauch - MCA April 9
Mike D - M_D July 1
Mike Muskett - MUS December 24
Minnesota Timberwolf - WOL March 7
Nat Gunter - GUN January 11
Paul McHugh - BAA July 12
Pete Wanat - WAN June 10
Phoenix Gorilla - APE April 2
Prince Charles - CHA May 4
Rob Gray - ROB February 24
Sal Divita - DIV July 3
Seth W. Rosenfeld - STH December 8
Shawn Liptak - LIP January 14
Shawn Rosen - SAW April 10
Snake - SNK June 15
Steve Shelley - SHY June 8
Thurston Moore - MOE June 8
Tom Higgins - TOM February 19
Tony Goskie - GOS January 6
Ziggy Hill - ZIG April 7
Para ir para o último jogo da temporada - END January 1
Para vencer a temporada - FIN January 1

SUPER GP DICAS

SATURN

SHINOBI LEGIONS

999 SHURIKENS

Na tela Start/Options, escolha **Options**. Nesse menu, mova o cursor para **Shurikens**. Segure simultaneamente os botões L e R, e aperte C, A, e B. Pronto, shurikens à vontade!

SNES

MECHWARRIOR 3050

LEVEL PASSWORDS

Mission 1: BMBRMN
Mission 2: 65C816
Mission 3: B1GBND
Mission 4: FSPRNG
Mission 5: YHWX11

MEGA

MORTAL KOMBAT 3



CHEFES E JOGO ESCONDIDO

Na tela Start Game/Options, aperte C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑. Agora você vai poder jogar com Smoke, com os chefes e até descobrir um jogo escondido

JOGUE COM SMOKE

Na tela do logo MK3, aperte A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑,↑. A tela vai ficar vermelha e agora você vai poder escolher o personagem Smoke.

ENDURANCE MATCH

Na tela Start Game/Options, segure simultaneamente A, B e C e aperte Start. Você vai entrar no Endurance Mode, em que 4 jogadores podem lutar.



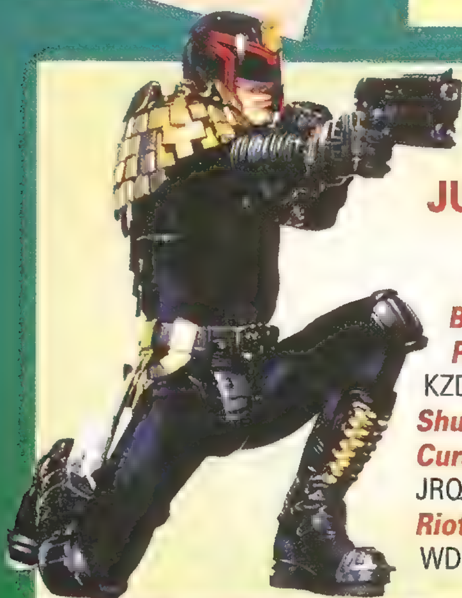


MENU SECRETOS

Na tela Start Game/Options, aperte B, A, ↓, A, ↓, C, →, ↑, ↓. Uma opção escondida vai aparecer e agora você pode desligar o tempo, ver todos os personagens vencerem e escolher sua zona de combate.

TRUQUES ESPECIAIS

Na tela Start Game/Options, aperte A, C, ↑, B, ↑, B, A,↓. Uma opção de truques vai aparecer possibilitando mais continues, um sound test e uma tela nova para cada personagem.



MEGA

JUDGE DREDD

PASSWORDS

Breakout in Aspen Penal Colony:
KZDVT
Shuttle Crash on Cursed Earth:
JRQWNO
Riots in Mega City One:
WDRCNPU

SNES

MORTAL KOMBAT 3

STEALTH SELECT

Na tela Select Your Fighter, num jogo para 2 jogadores, o jogador 1 deve girar o direcional no sentido anti-horário e o jogador 2 deve girar o direcional no sentido horário. Os dois vão desaparecer e as palavras "Stealth Select" vão pintar na tela. Agora os 2 jogadores podem escolher seus lutadores sem o adversário saber.

PSTATION

TWISTED METAL

PASSWORDS

Fase 2: ○△○□○○
Fase 3: X□□○△
Fase 4: X△□○□
Fase 5: X□△△△
Fase 6: □△X△X

32X

VIRTUA FIGHTER

VISÕES ESCONDIDAS

Na tela título, escolha Options e mova o cursor para "Camera" e aperte → várias vezes. Você vai descobrir 2 novos ângulos de câmera, Backside 1P e Backside 2P

SNES

KILLER INSTINCT

STAGE SELECT



Para escolher a fase num jogo para 2 jogadores, primeiro escolha seu lutador. Em seguida, aperte simultaneamente os seguintes comandos:

Random stagew select: ↑ e Start
Skull stage: ↑ e SM
Eyedol's stage: ↓ e SF
Glacius's stage: ↑ e SF
Street stage: ↓ e CR
Orchid's stage: ↑ e CM
Spinal stage: ↑ e CR
Cinder's stage: ↑ e CF
Riptor stage: ↓ e SM
Sabrewulf's stage: ↓ e CM
Fulgore's stage: ↓ e CF

COMANDOS
SF - soco forte
SM - soco médio
CF - chute forte
CM - chute médio
CR - chute rápido

PSTATION

RAYMAN

TV IMAGE DE RAYMAN, KILLER PASSWORD E 10 CONTINUES



TV image de Rayman: pause o jogo e aperte ○○←○○. Uma janela vai se abrir no topo da tela. Para desligar, repita o truque.

Killer password: essa password dá a Rayman 99 vidas e outros power-ups: XNB9FM!z2?

Dez continues: quando você tiver 2 continues ou menos, aperte Start para continuar e ↑↓→← para 10 continues.

SEGA CD

EARTHWORM JIM: SPECIAL EDITION

PULAR DE FASE, RECARREGAR A ENERGIA, VER O FINAL E INVENCIBILIDADE

Digite os seguintes códigos enquanto o jogo estiver pausado:

Pular de fase: aperte B, B, A, C e simultaneamente A e B quatro vezes
Recarregar a energia: aperte simultaneamente A e C, em seguida B, B, C, C, C, A, B
Ver o final: simultaneamente A e C três vezes, em seguida, A, B, C, B, A
Invencibilidade: simultaneamente A e B, duas vezes, em seguida C, A, →→←→



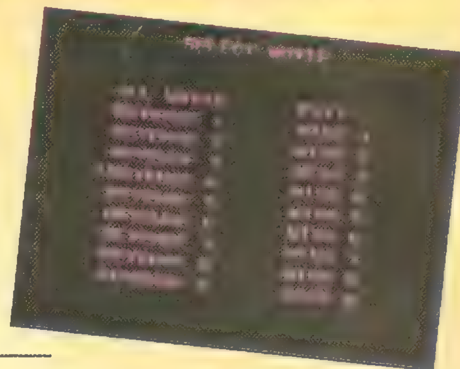
SUPER GP DICAS

P.STATION

THUNDER STORM & ROAD BLASTER

MOVIE MODE

Na tela título, aperte os botões L1, L2, R1, R2 dos dois controles. Sem soltá-los, aperte Start no controle 1. Com essa dica, você pode ver todas as cenas sem interrupção.



ROUND SELECT

THUNDER STORM



Na tela título, mantenha pressionados os botões L1, L2, R1, R2, △ ○ e ← do controle 2. Sem soltá-los, aperte Start no controle 1 e escolha a fase desejada.

ROAD BLASTER



Na tela título segure os botões L1, L2, R1, R2, □ ○ e ← do controle 2 e, sem soltá-los, aperte Start no controle 1. Agora escolha qualquer fase.

EXCELLENT GAME

THUNDER STORM



Na tela título, aperte no controle 1, os botões △ ○ e os botões R1, R2, △ ○ no controle 2. Sem soltá-los, aperte Start no controle 1. Assim o jogo fica sem as orientações e mais difícil!

ROAD BLASTER



Na tela título, aperte □ ○ no controle 1 e os botões R1, R2, □ ○ no controle 2. Sem soltá-los, aperte Start no controle 1. As setinhas e os avisos que orientam o jogo vão desaparecer. Páreo duro!

P.STATION

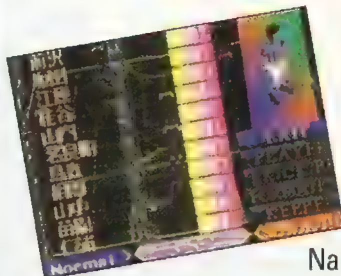
HYPER FORMATION SOCCER

MESMO TIME



Entre no Exhibition mode e na tela de seleção de time. Escolha o time do jogador 1. Coloque o cursor do jogador 2 no mesmo time do jogador 1 e pressione o □ e, sem soltá-los, aperte △

TODOS 100%



Na tela de condições, aperte →↑←↓ e quadrado para todos ficarem 100%.

TIMES SECRETOS



Na tela de seleção de modo, aperte → + L1+ R1+ □ e, sem soltá-los, aperte △ ou X

ZERAR OS CARTÕES



No modo Human Cup, quando as bandeiras estiverem girando, aperte →→←→ para retirar os cartões amarelos e livrar os jogadores pendurados.

MSM GAME LOCADORA

MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM MULTIMIDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!

Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

TETRA Games

LOCACÃO A DOMICÍLIO
F: 820-8389

SÃO PAULO/CAPITAL - Bairros: MOEMA, BROOKLIN, VILA NOVA CONCEIÇAO, ITAIM, VILA OLIMPIA

Panzer Import

VENDA VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

Temos os melhores Games e pelo menor preço.

3DO NEO CD - PLAYSTATION - SATURNO
SUPER NESS - MEGA DRIVE - GAME BOY

Temos também os melhores cartuchos e CD'S
Monte sua Locadora Conosco
LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS
(011) 511-7642

Mundo dos Games

Neo Geo CD Promoção R$ 530,00

Super Nintendo e Fitas em Super Promoção

Caia na folia com um novo Video-Game

Rua Manoel Teixeira, 40 - Nova Iguaçu - C. Soares - RJ
Tel.: (021) 767-8042 FAX: (021) 768-8189

Para anunciar aqui, ligue 3061-3644 r.263

PROGAMES MOOCA

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo CD
PlayStation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 Tel. (011) 583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928 Tel. (011) 65 5393

Master System
PlayStation
Neo Geo CD
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Super Nes
PC Engine
Playdia
Nintendo
Neo Geo
Jaguar
Saturn
32 X
3DO

SALÃO DE JOGOS

Locações
Vendas

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY
3DO
PANASONIC
GOLDSTAR

CD-I
PHILIPS
MAGNAVOX

COMPRA
VENDA

SHOP GAMES

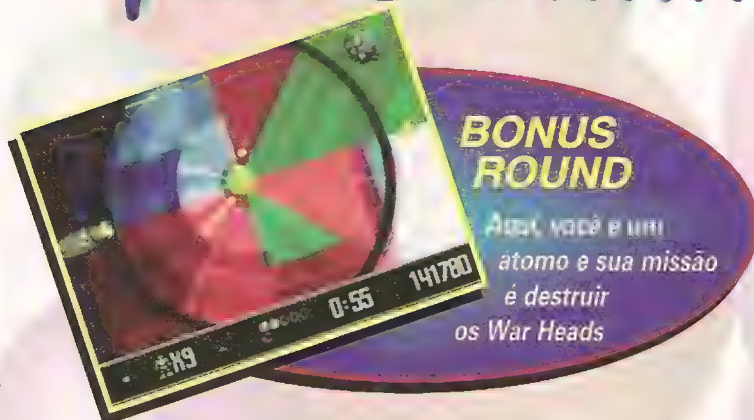
ASS. TÉCNICA
TROCA

SONY
PLAYSTATION

TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 · 914-4463 · 914-6640 · FAX (011) 272-4143

VECTORMAN





Por Marjorie Bros

Esse sim é um robô do tipo Bom Bril! Mil e uma utilidades, sem falar nas inutilidades que todo o homem tem e os robôs imitam direitinho...Bem, vamos deixar esse assunto pra outra hora e local. **Vectorman**, o robô em questão, veio para levantar o astral do Mega Drive e, podem ter certeza, conseguiu: o jogo é absolutamente inovador! A história é assim: Vectorman é o único robô que pode salvar os humanos dos robôs malvados, liderados pelo vilão War Head. Não importa o que vem pela frente, Vectorman enfrenta tudo e todos. E não é porque ele tem uma superarma. Na verdade, ele é uma superarma! O robô pode adquirir até sete formas diferentes. Versátil o homem de lata, não?

VECTORMAN **4.8**

MEGA

SEGA

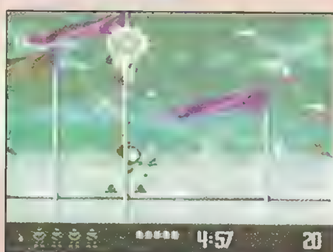
16 Mega - 16 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■





Procure sempre o maior número possível de TVs. Elas têm itens dentro e contam bônus no final da fase



Suba por esses pisos escondidos para achar dois televisores



Descendo com os foguetes nos pés você acha 2 passagens





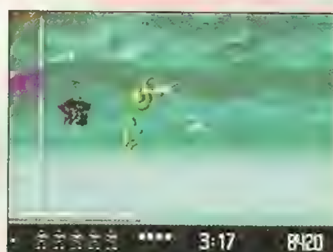
Estourando a TV você pega a bomba. Exploda aí mesmo para abrir a parede



Acerte o avião quando o compartimento estiver aberto



Na TV acima, transforme-se em britadeira e destrua o chão

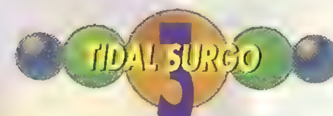


No fim da fase, pule tudo para a direita e destrua uma televisão



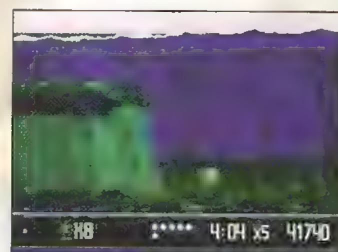


O chefe War Head aparece pela 1ª vez. Derrube-o dos trilhos

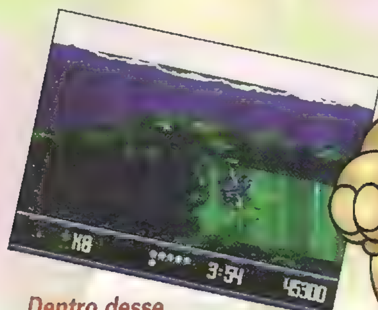




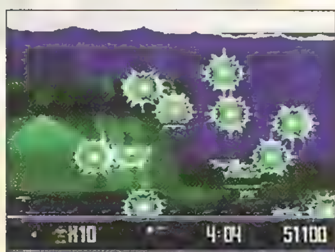
Logo no começo da fase, abaixo da plataforma, há uma passagem secreta



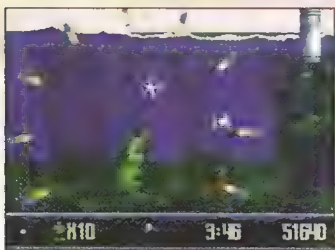
Transforme-se em bomba na TV logo acima e destrua essa parede



Dentro desse túnel você vai achar o item que vai transformá-lo em peixe



Você vai acabar encontrando outra dessas passagens...



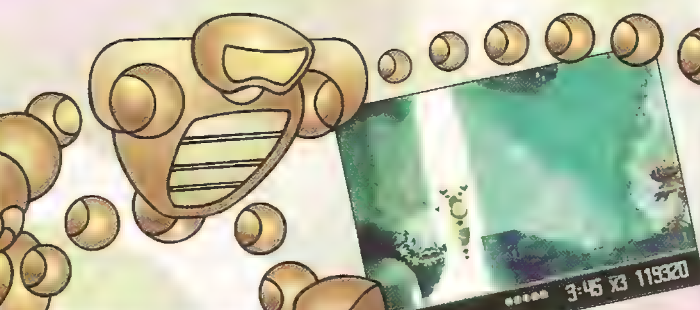
...e vai achar também o Super Shot que mata tudo o que está em volta





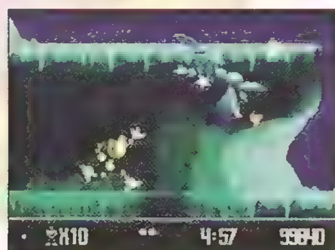


Aqui, a corrida é contra o tempo. Transforme-se em peixe e caia fora

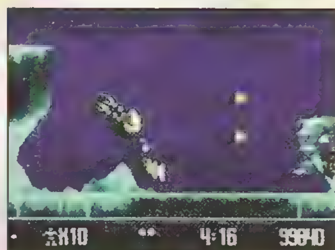




Essa é a única aparição do Vectorman míssil. Use-o para encontrar os chefes

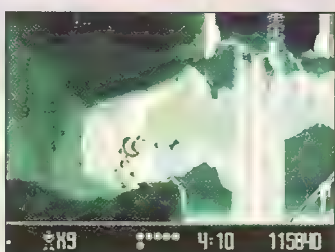


Esse é o Aurora. Ele passa voando e atira bombas. É fácil



O urso Borcalis. Acerte-o sempre e desvie dos seus tiros

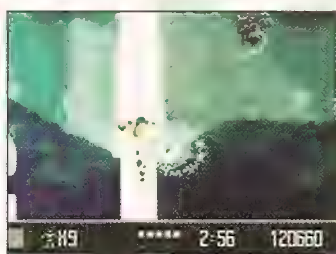




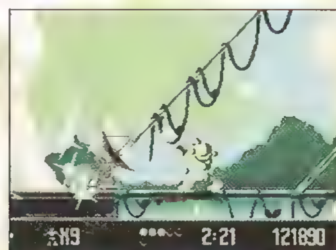
Logo que você sair na fase, caia e entre na caverna à esquerda



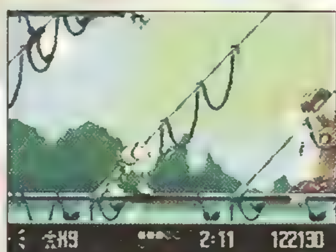
Depois, pegue a britadeira e abra a entrada



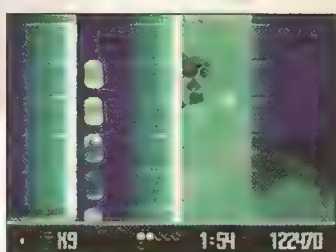
E, logo à direita, você encontra mais uma passagem secreta para a britadeira



Comunicação a jato: essa antena parabólica leva a um bonus round



Mas, antes disso, você tem de ir `a direita para destruir esse bicho



Vá seguindo sempre em frente até a hora de entrar na passagem secreta



O gerador que está no chão desativa o escudo da antena





Nessa fase, utilize os latões para subir e descer nas cordas, fica mais fácil



Pegue a britadeira e abra a passagem. Você vai encontrar algumas TVs



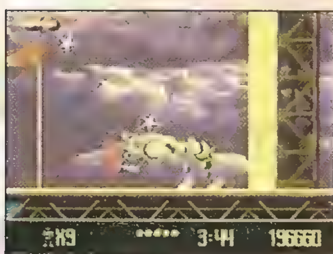


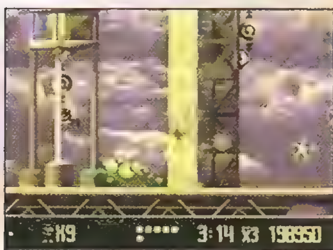
Esse é o Clock Work. Para destruí-lo, acerte a cabeça dele e esquive-se dos tiros

Continua

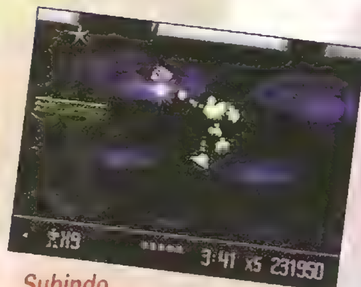
VECTORMAN

8 DEATH ALLEY


Logo depois de começar a fase, desça e entre por essa parede


Depois, pegando o buggy, você destrói essa outra parede


Com a britadeira, você entra aqui em cima

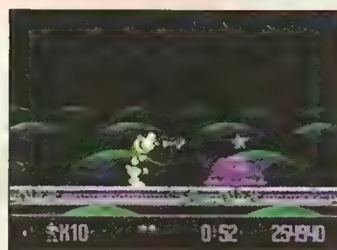

Subindo em cima das plataformas de madeira você vai conseguir encontrar alguns televisores


Há uma passagem secreta nesse cano. Entre nele e pegue os itens


No próximo conjunto de carros pegue a britadeira e abra um buraco num dos carros

9 HIDROPONIC

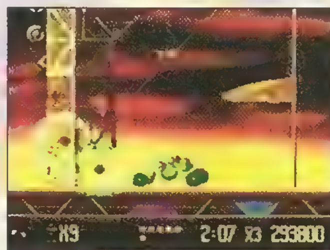

Já no começo da fase tem um televisor meio escondido

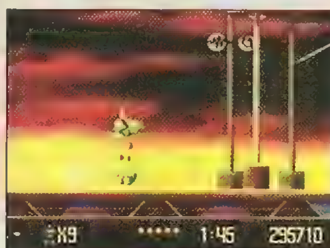

Agora é a vez do chefe Acrobat. Acerte-o e desvie quando ele estiver subindo e descendo


Esse chefe é rápido. Acerte-o e pule quando ele o prensar


O chefe vira um robô. Fique longe dele que ele não o acerta

10 SUPER STRUCTURE


Uma fase igual às outras. Use o buggy para destruir a parede


Depois, você vai virar foguete e voar para cima


Entre nessa parede para encontrar mais uma passagem secreta

11 STAYIN' ALIVE


Mais um chefe.
Nessa fase, você está como peão, acerte War Head nos buracos das paredes

12 NIGHT SCAPE


Tarefa simples: desça bem rápido e vá pegando os itens


Pegue a bomba e estoure esse chão escuro


Na passagem você pega o foguete. Siga em frente com ele o máximo de tempo que conseguir



Nesse local você sobe para matar o bicho feio lá em cima

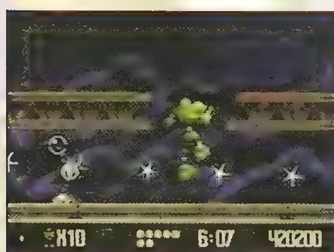


Destrua as TVs e saia. O fim da fase é lá em cima





Pegando a bomba, você destrói esse chão que tem uma passagem secreta



Outra logo adiante, com muitos prótons e a saída à direita



Nesse local, você sobe e vai encontrar um televisor com uma vida

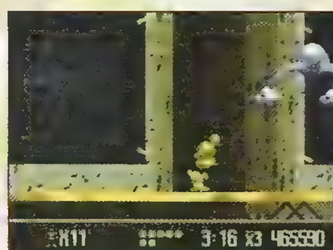


Como pára-quedas, você vai descendo e pegando todos os prótons

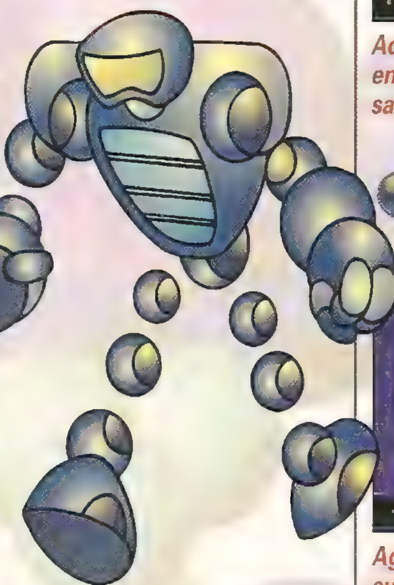


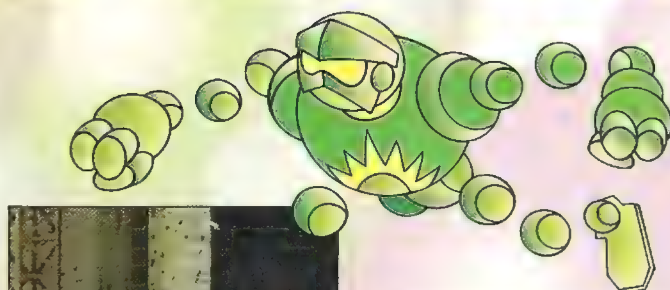


Pule para a direita, para a esquerda e suba para achar itens



Hora de enfrentar o Spider Bomber. Desvie dele e de seus mísseis e acerte-o







Hora de acabar com a Piranha: deixe que ela o atropele e acerte-a sem parar



Acerte o Monkey sem parar e escape dos seus avanços





Aqui o seu problema é só se encontrar nos labirintos para sair da fase





Agora é a vez de War Head. Vá subindo e acertando os objetos



Em cima dos telhados, acerte a cabeça dele e desvie dos tiros. Aí é só curtir o final











fim



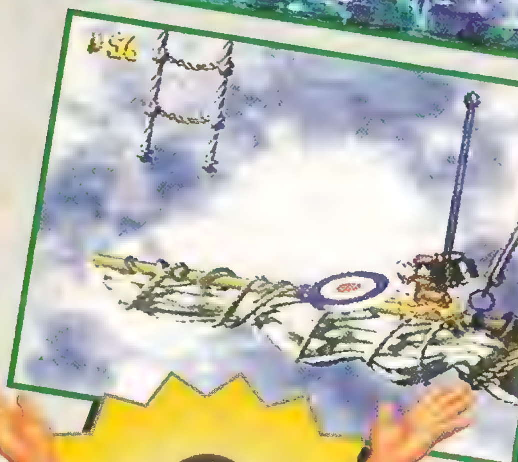
Por Marjorie Bros

Como vocês podem perceber, eu detonei dois jogos nesta edição. Não estou querendo dizer que sou a maior, ao contrário: quero fazer uma denúncia! Só porque eu tirei uma semaninha para descansar o tirano do Chefe me fez trabalhar como uma mula. Nesse caso, como um gorila! Coube a mim guiar o novato Diddy Kong e sua amiga (amizade prá lá de colorida, cá entre nós) Dixie. E, só pra variar um pouquinho, me dei bem. Passei por todos os lugares escondidos, todas as fases bônus e acabei com aqueles malvados Kremilings. Tudo para trazer Donkey Kong de volta ao mundo dos games. Mas não foi sacrifício nenhum. O visual do jogo é simplesmente incrível. Os gráficos são claros e os sons criam um clima de expectativa exuberante. Além disso, Donkey tem muitos amigos na floresta que vivem aparecendo para dar uma ajuda especial a Diddy e Dixie. Sem contar a minha ajuda: absolutamente fundamental.









Diddy e Dixie arrumaram um jeito diferente de comemorar o final de cada fase. Ela com sua guitarra e ele com seu portátil. Um som da pesada!!



DONKEY KONG COUNTRY 2 — **5.0**

SNES

RARE/NINTENDO

32 Mega - + de 100 Fases

1 ou 2 Jogadores

Ação/Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					





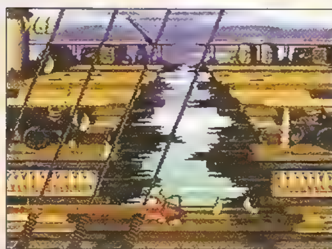
No início, entre aqui, colha 1 vida e uma carta do capitão Rool. Quatro cartas dão 1 vida



Para subir mais, ponha um em cima do outro com A e jogue com o botão Y

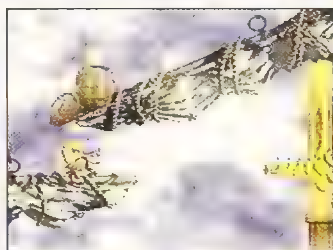


Dixie pode mandar um helicóptero com seu cabelo usando Y no alto

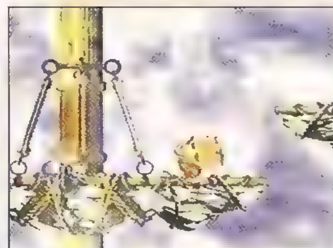


Caia nesse buraco, vá para a direita e ache uma passagem para bônus

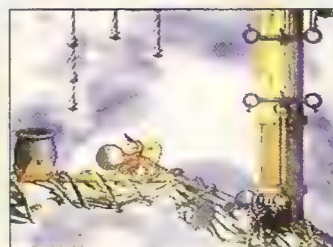




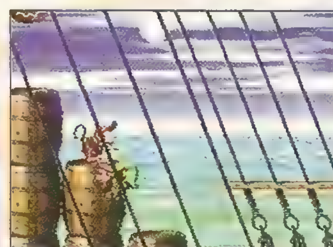
Aqui, vá primeiro voando com Dixie por baixo e ache um barril de bônus



Nos besouros, pule duas vezes para eliminá-los



Pegue a bala do canhão e ande até achá-lo. Ponha a bala e vá a um Bonus Stage



No começo da fase, suba pelos barris e ache outra fase Bônus. Jogue as caixas na abelha

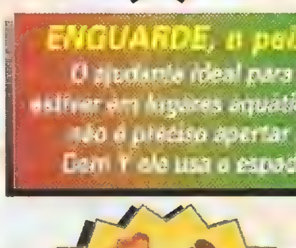
Continua



OS AMIGOS DE DIDDY E DIXIE



RAMBI, o rinoceronte
O rinoceronte adora transformações. Aperte e segure Y para ele correr. Com o chifre, ele vai limpar o caminho



ENGUARDE, o peixe-espada
O ajudante ideal para quando você estiver em lugares aquáticos. Com ele, não é preciso apertar B para nadar. Com Y ele usa a espada para atacar





SQUAWKS, o papagaio
Squawks ficou muito mais importante. Antes ele só carregava a lanterna, agora ele voa com Dixie. Aperte Y e ele joga ovos

RATTLY, a cascavel
Rattly ajuda os macacos com seu pulo alto na luta contra os Kremlings. Ela pula muito mais alto que os macacos, graças a seu rabo





SQUITTER, a aranha
O mais legal dos novos amigos. Quando você aperta Y, ela solta teias que prendem os inimigos. Também faz plataformas de teias

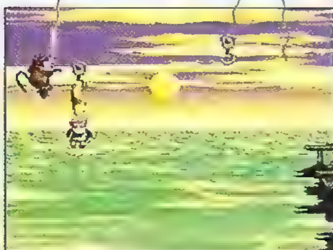
GLIMMER, o diabo-marinho
Ele mora num dos barcos abandonados pelos kremlings. Com sua luz, ilumina o caminho dos macacos nas áreas escuras

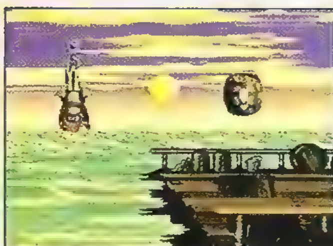




CLAPPER, a foca
Pode transformar água quente em morna ou água em gelo. Basta pular em cima dela que ela faz esse servicinho para você

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

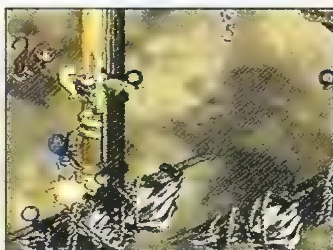

Dixie chega em alguns lugares graças ao seu cabelo. Diddy usa o rabo pra se pendurar


Esse barril com a exclamação dá invencibilidade a quem o comandar


No colégio, o professor dá instruções. Algumas são de graça e outras custam grana


Nadando, use B e o direcional para cima e para baixo para controlar a velocidade. Aqui há uma passagem secreta

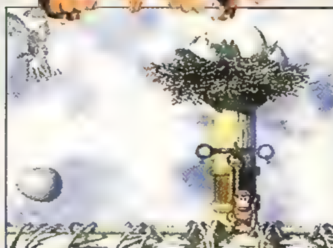

Nesse bônus rolam umas perguntinhas que valem mais uma vidas

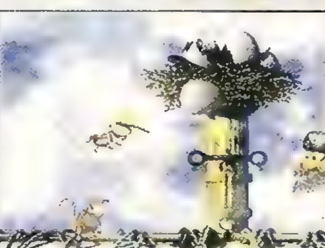

O primeiro ajudante novo do jogo é a cobra, que vai levá-lo a lugares mais altos



Funky Monkey pode levá-lo de avião barril, mas isso custa alguma coisa






Esse é o primeiro chefe. Pegue seus ovos e atire nele quatro vezes




O jacaré marrom joga você para cima


Ajudante nova. Não use a aranha para pular nos inimigos, atire a teia


Não pule sobre o crocodilo quando ele ficar laranja. Ele vira uma fera e você não o acerta



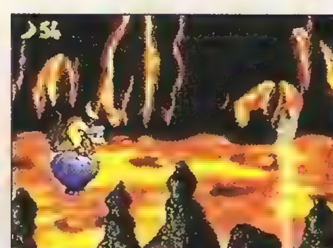
Para passar por esse grandalhão, dê 15 moedas Kremlins para ele. Não lute


Aqui, vá de barril em barril com muito cuidado


Pule na foca e ela transforma a lava em água para você poder sair nadando


Tenha paciência e nade com cuidado e rápido até achar a outra foca

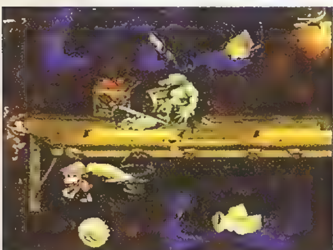

Pule com Dixie, vá voando até a entrada da fase e pegue uma moeda


Para dirigir o balão, segure e vá direcionando para onde quiser. Para fazê-lo subir, fique sobre o vapor


Os canhões só são acionados com o seu comando, fique esperto



Vá guiando essa arara com o botão B e subindo, sempre desviando dos inimigos



Passe flanando com Dixie e ache um barril que o levará para a saída





Esse chefe é diferente. Acerte-o com a bola de canhão, desvie das chamas e vá de gancho em gancho. Acerte-o. Ele virá atrás de você. Pule no alto, à direita, e colha 2 moedas





Esse barril mostra o tempo que dá pra usá-lo. Escolha a direção



Cuidado com as bruxas, elas jogam inimigos, objetos e até itens em você



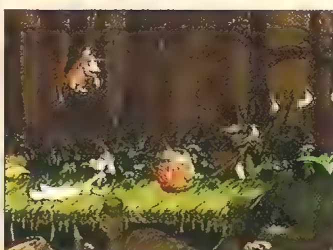
Nessa fase as bananas indicam o caminho. Um peixe o ajuda com uma lanterna. O baiacu explode e joga espinhos, se liga



Logo no início da fase, vá por cima e ache um bônus secreto



Vá à direita, pegue o barril DK, volte à esq. e jogue na abelha para abrir caminho. Jogue a caixa na outra abelha e ganhe uma vida



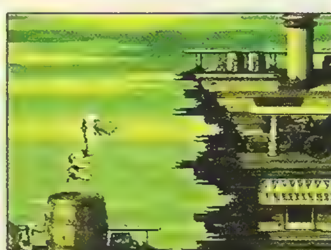
Espere o cara cravar a espada no chão e pule em sua cabeça



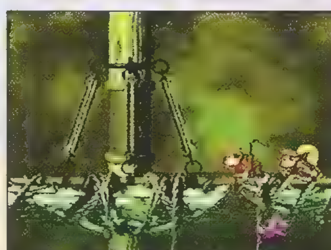
Suba no outro e pule para o alto. Tem um bônus secreto para você atirar teias com a sua amiga aranha



Com esse barril do jacaré, você aciona os jacarés no pântano. Mas o tempo é limitado



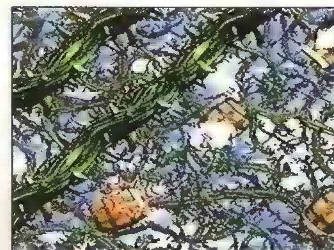
Aqui, só se joga com a cobra. Segure o botão A, espere um pouco e pule bem alto



Não deixe o nível da água atingi-lo, pois a piranha tentará devorá-lo



Espere os barris mudarem para a direção que você quer e aperte o botão



Para acertar o caminho, siga sempre o rastro das bananas



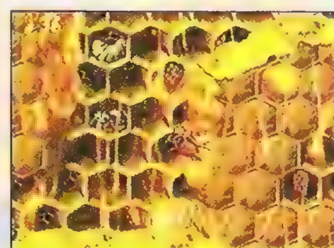


Terceiro chefe. Corra de um lado para o outro por baixo dele. Quando ele cair, pule e pegue o barril que ele dá para detoná-lo





Cuidado, no mel você não anda, só dá para pular



Grude no mel das paredes e escale-as para seguir adiante

Continua

Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest



No começo da fase, suba no gancho para achar itens e duas fases bônus lá em cima



Você está numa supermontanha russa, abra as passagens para se mandar



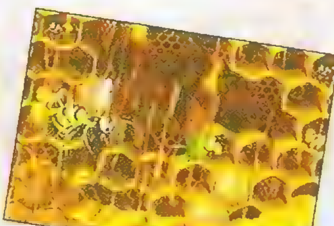
Vá desviando das abelhas vermelhas com o pássaro, elas são indestrutíveis



Trilhos de novo. O ponto de exclamação é pra ficar esperto com os buracos no trilho



Mais mel. Você se transforma em no rinoceronte Rino. Uma superabelha vai segui-lo, atenção

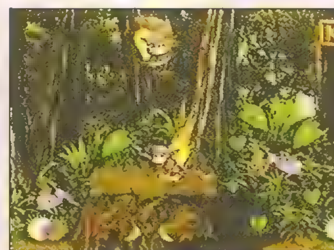




Para detonar essa abelha gigante, atire com o pássaro só no ferrão dela. Depois, ela se transforma em várias abelhas pequenas. Mate-as e depois destrua a abelhinha do meio



Depois de pagar as moedas Kremlins para esse grandalhão aí, você vai entrar em uma fase extra



Esses barris somente podem ser usados quando a figura que está neles estiver comandando a dupla



O crocodilo amarelo rouba bananas, o cinza vidas e o verde nada. O laranja mata

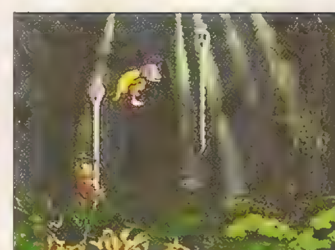




Os fantasmas-corda dão uma força por um tempo



Uma passagem secreta para tentar colher mais uma moeda



Esses caras somem logo. Suba no 1º, pule e plane até o outro pintar. Suba e pule no bônus



Você está nos trilhos de novo, agora com uma alma pirata



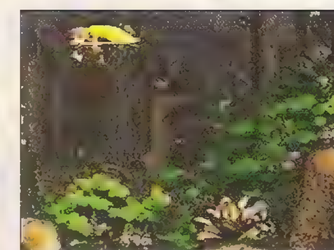
Pule para cima e entre num Bonus Stage



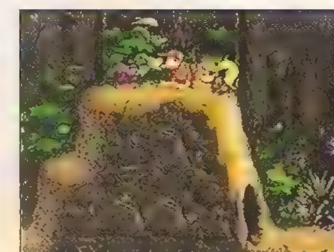
Seja rápido, o fantasma só segue você até o próximo portão. Depois pintam outros



Os barris com sinal verde aumentam seu tempo contra o pirata; os com sinal vermelho diminuem até ele conseguir atacá-lo



Nessa fase o vento está contra você. Em alguns buracos ele pode até ajudá-lo



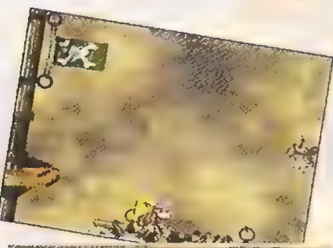
No início da fase, jogue o outro lá para cima e pegue itens e a cobra


Antes de pegar esse papagaio, desça voando com Dixie e colha moedas e o símbolo, à esq.

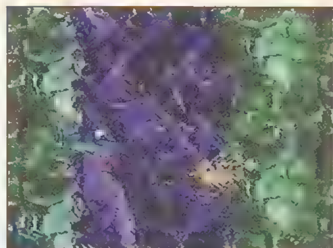

Aqui tem um barril escondido. Pegue-o jogando o outro macaco para cima antes de subir no papagaio



Quando estiver com a aranha, crie caminhos. Com o botão A você aciona as teias que viram plataformas


Espere o urubu colorido para detoná-lo. Aí ele vai dar o barril para você acertar o urubu gigante. Depois suba e acerte o urubu gigante 3 vezes para detoná-lo





Agora o lance é no gelo. Depois, na água, pegue o peixe e vá furando os inimigos


Você se encontra de novo com aquela ventania chata, só que agora vá para cima no começo, caia e pegue a letra


Depois das abelhas, o cenário sobe com você. Mate quantos inimigos conseguir


Para passar por lugares quase impossíveis, use Y. Ele detona os inimigos dando estrelas


A foca aparece de novo para ajudá-lo. Pule nela e congele a água para evitar a piranha


Nessa parte do castelo, vá para a direita e ache essa passagem para pegar 1 moeda



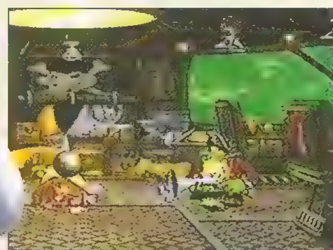

O líquido tóxico sobe e você tem de correr para não dançar. Você vai se transformar muito


Não tem chefe de fase, ele leva Donkey para a última





Cuidado com os espinhos. Não se engane com o caminho das bananas, só na corrida com o corvo




Hora de vencer o chefão. Desvie de suas bombas e pegue uma bala de cada vez. Jogue quando ele tentar sugá-lo. Acerte-o nove vezes e fim!

fim

COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

MAIS MÔNICA EM CD-ROM

Parece que a Mônica gostou de aparecer no computador. Depois de **Mônica: A Dentuça** chega às lojas **Turma da Mônica: Super-Heróis.** O novo CD vem com três desenhos animados. A cada desenho você tem uma brincadeira ou um quebra-cabeça para resolver. Mônica e Cebolinha mostram um jornal cheio de curiosidades sobre esportes e animais. Legal, né? E o melhor é que são apenas os primeiros passos da Mônica em CD-Rom. Maurício de Souza, seu criador, garante que virão outros projetos interativos. "Temos de chegar à interação completa personagem-criança", diz. Mas isso não quer dizer que os gibis vão abandonar as bancas. Pelo contrário!



Depois de assitir aos desenhos, você pode conferir se entendeu direitinho, respondendo a algumas perguntas



Cascão explica "os perigos"



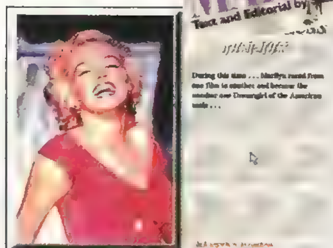
Aqui, uma mistura de dominó e jogo da memória



CINCO FACES DE MARILYN

Marilyn Monroe conquista as telas dos computadores. O CD-Rom **Bernard's Hollywood Marilyn** foi criado a partir do livro escrito pelo fotógrafo que descobriu Marilyn, Bruno Bernard, e conta a história da famosa atriz. No CD, a vida de Marilyn está dividida em cinco partes: Norma Jean (nome verdadeiro da atriz), O Nascimento de Marilyn, A Deusa e Renascimento. Além da biogarafia, o CD apresenta 12 videoclipes, um quadro cronológico da vida da atriz e uma relação de seus 29 filmes.





Videoclipes, textos e muitas fotos para fã nenhum ficar triste

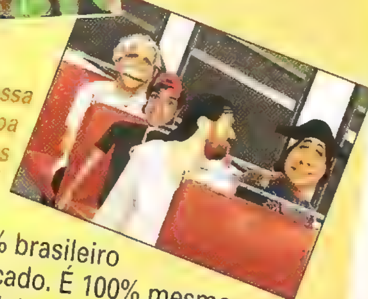


Na opção "Trivia", você confere curiosidades sobre a atriz

CASSETA & PLANETA



Já consagrada na TV, a turma do Casseta & Planeta está a fim de novas praias



Fique esperto nessa aventura, nada escapa ao humor dos "casseteiros"

Tem produto 100% brasileiro pintando no mercado. É 100% mesmo: não só a criação é original, os personagens também são brasileiríssimos. É o grupo Casseta e Planeta que estréia na mídia interativa com o CD-Rom Noite Animal. O CD traz um garoto vivendo uma noite de aventuras. Qual a missão do mocinho? Bem, você terá de andar na linha para conseguir arrumar uma garota. O CD traz também referências a jogos de sucesso, como **Mario Bros**, **Tetris** e **Pac Man**.

MACACO DE TUDO QUANTO É JEITO

Se o seu negócio é macaco, além do Donkey Kong, você vai ter mais 200 tipos deles em Os Segredos do Macaco, CD Rom lançado no final do ano pela Próxima Mídia. São 25 telas de animação com histórias contadas em verso (em português, inglês e espanhol). As histórias são extraídas de lendas brasileiras, a maioria indígenas, sobre os macacos. Há também 64 textos científicos que explicam, por exemplo, o que é o fator RH (do macaco Rhesus). As crianças tem 8 telas para colorir com mouse ou no papel. O CD foi ilustrado pelo cartunista da Folha de S.Paulo Spacca e tem texto da jornalista Mônica Costa, da Folhinha. Custa R$ 49,00 e pode ser encomendado pelo tel. (011) 820-7747.

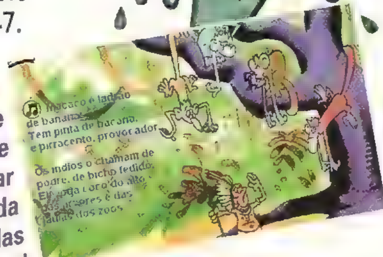


Cada macaco que você clica tem um movimento diferente. No lado esquerdo da tela, você navega

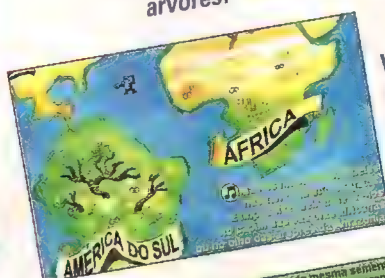
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- PC 486 DX 33 Mhz com 8 MB de memória Ram
- Sound Blaster
- CD-Rom dupla velocidade
- Monitor VGA colorido

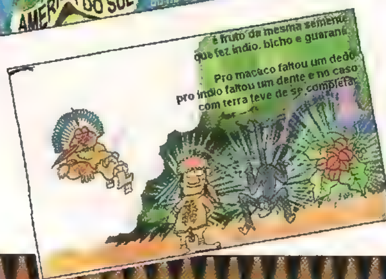




Sujou! Diz uma lenda indígena que o macaco gosta de ficar atirando...merda de cima das árvores!



Você fica sabendo quais e de onde são as espécies ameaçadas de extinção



Os índios tem o maior número de lendas sobre os macacos





Macaco colorido é mais legal. São 8 telas que podem ser coloridas, com o mouse ou no papel, depois de impressas



Os gráficos são o ponto forte dessa segunda versão, mas, sem um processador da família Pentium e uma boa placa de vídeo, a qualidade vai por água abaixo



Os dois CDs garantem imagens que vão tirar o fôlego de qualquer fã da série



DICA: felizmente o seu tiro não acerta naves amigas. Concentre-se apenas nos bandidos

REABERTA A CAÇA AOS REBELDES

Quem pensou que Darth Vader iria aposentar a máscara e levar o filhinho Lucky para passear no parque estava absolutamente enganado! O lado negro da força resolveu testar sua nova arma. Quem adivinha o alvo? Difícil, né? Isso mesmo, os rebeldes. Ao que tudo indica, a arma pode destruir, de uma vez por todas, os revoltados. A menos que você salve o dia... Pouca coisa mudou em **Star Wars Rebel Assault 2**. Você não joga com o filho do homem e sim com um piloto chamado pelos outros de novato. Você vai entender porque...Os gráficos estão mais caprichados, não precisa ser nenhum Spielberg pra notar que as tomadas de câmera são requintadas. A ação continua a mesma, ou seja: você segue a mira e dispara ao ver os inimigos. Tudo sob medida para os eternos fãs da série. *fim*

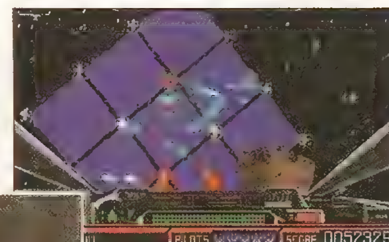


DICA: o filme não é o Exterminador do Futuro. Vá com calma e use o botão 2 do mouse para se esquivar



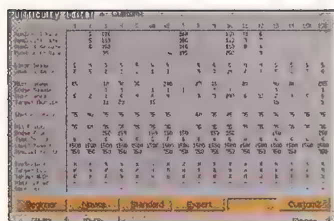


DICA: o estágio três pode ser bem chatinho sem um joystick. Aqui, entre o mouse e o teclado, fique com o segundo



DICA: para passar desse escudo sem receber danos, escolha uma placa e atire em seus quatro cantos

Algumas fases foram claramente inspiradas na trilogia. A cena acima não lembra algum dos filmes?



DICA: truque melhor que esse impossível. Vá ao editor de dificuldade e monte cada fase ao seu gosto e destreza

CONFIGURAÇÃO

CPU: 486 (para VGA), Pentium (para SVGA)
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse (joystick é opcional)
Monitor SVGA
Placa de Som



Pancadaria em casa de família.

MAIS DE 2000 GOLPES

A Supergamepower Special Golpe Final traz para sua casa uma seleção dos jogos de luta mais procurados pelos gamemaníacos. Desde as novas versões dos clássicos até os lançamentos de última geração. Sangue, socos, rasteiras, voadoras, raios fatais, chutes e outros métodos nada cordiais vão invadir sua telinha para começar 96 do jeito que você gosta: vendo a cobra fumar.

Sente só alguns dos jogos que você pode detonar:

- Virtua Fighter 2
- Tekken 2
- Killer Instinct
- Mortal Kombat 3
- The King of Fighters'95
- Street Fighter Zero
- Samurai Shodown 3

Garanta a Supergamepower Special Golpe Final e confira as outras surpresas que ela reservou nesta edição.

SUPER GAMEPOWER SPECIAL

Nas bancas.

MAIS E MELHORES HERESIAS

HEXEN

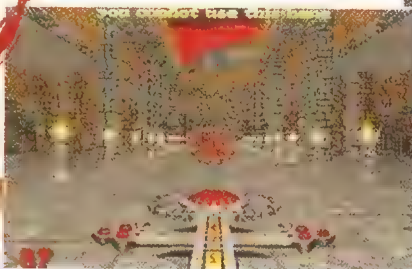
Quem terminou **Heretic** e ficou com gostinho de quero mais, já pode abrir comemorar: chegou **Hexen- Beyond Heretic**! O game segue a mesma linha do original. Você joga como o guerreiro Baratus, o mago Daedolon ou o clérigo Parias. Sua missão é acabar com Korax. Mas o caminho não é tão fácil assim. Em **Heretic** você progredia linearmente, aqui você tem locais chamados Hubs, que levam a vários sub-níveis. Você não pode trocar de personagem no meio do jogo e os labirintos também estão mais complicados. Quer dizer mesmo para quem conhece **Heretic**, Hexen reserva muitas surpresas. *fim*



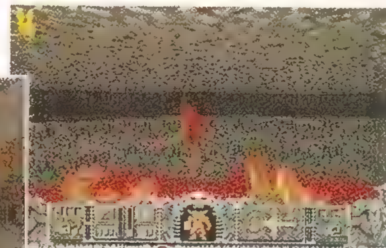
DICA: cada arma possui um tipo de característica e de força. A arma ao lado suga energia dos inimigos



Na foto, os dois tipos de portais que o levam para outro ponto da fase



DICA: junte os três pedaços de arma e ganhe aliados poderosos. A "Wraithverge" solta fantasmas e elimina tudo que está na tela



DICA: antes de enfrentar Death Wyvern, mate os inimigos que estão em volta



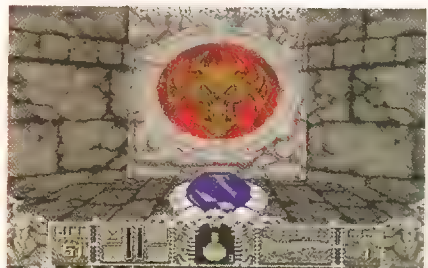
Nos vitrais você confere a imagem dos três heróis de Hexen: o mago, o guerreiro e o clérico



DICA: para concluir a primeira fase, é preciso abrir o portal. Para isso, toque o sino da torre



DICA: algumas passagens são bloqueadas com árvores mortas e vitrais. Mande bala e siga em frente



No decorrer do jogo, Koran tenta desencorajá-lo, como se isso fosse adiantar alguma coisa



DICA: cada personagem tem o seu leque específico de armas. A Frost Slards do mago, por exemplo, congela e estilhaça os inimigos

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 ou maior
8 Mb de memória RAM
45 Mb de disgo rígido (versão em disquetes)
Mouse
Monitor SVGA
Placa de Som

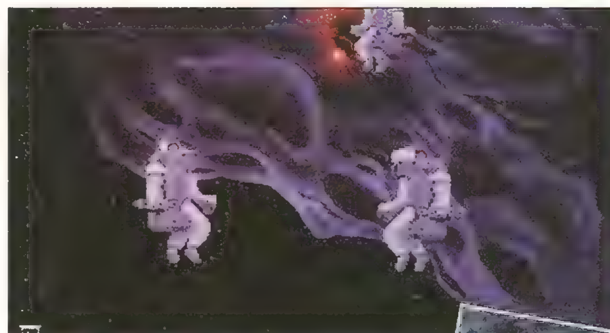
THE DIG: OU SPIELBERG E LUCAS JUNTOS

Pouco tempo atrás, um gênio das câmeras juntou dois clássicos do cinema numa só história: O Tesouro de Serra Madre e O Planeta Proibido. Depois de muito matutar, achou que o enredo cairia melhor num jogo multimídia. Para isso, procurou seu velho amigo George Lucas. O nome do cineasta? Steven Spielberg. O que acontece em **The Dig** é uma mistura de filme e jogo. Você é o comandante Boston Low e deve impedir que o asteróide Attila se choque com a Terra. Para evitar a colisão, a NASA calculou até onde deveriam ser colocados os explosivos. Só que ninguém calculou, nem se quer imaginou, o que viria depois disso... É melhor parar por aqui, para não estragar a história. Imperdível!! *fim*

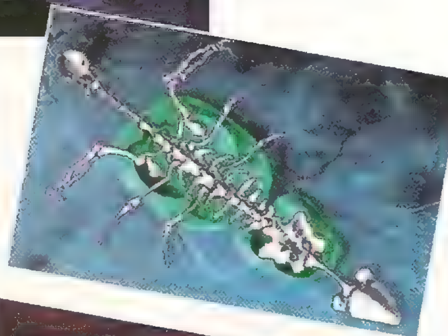


Essa é a turma que vai lhe tirar muitas horas de sono. Boston Low (astronauta), Dr. Ludger Brink (geólogo) e Maggie Robbins (repórter)





DICA: os explosivos nucleares devem ser colocados nos quadrantes 2 e 3



DICA: o fóssil é a chave para montar o esqueleto. Após concluir a tarefa, junte a bomba ao casco do bicho



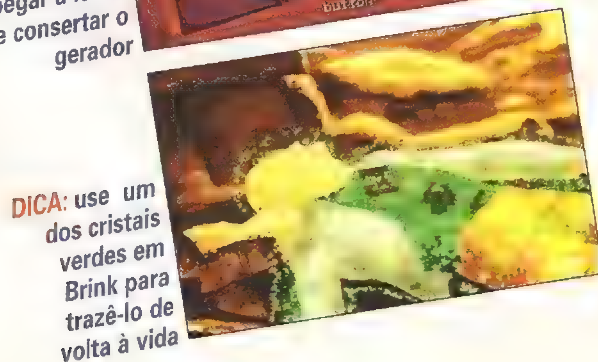
DICA: logo no início, dê um alô a Cora na Terra. Agora é só acompanhar o "Pig" até o asteroíde



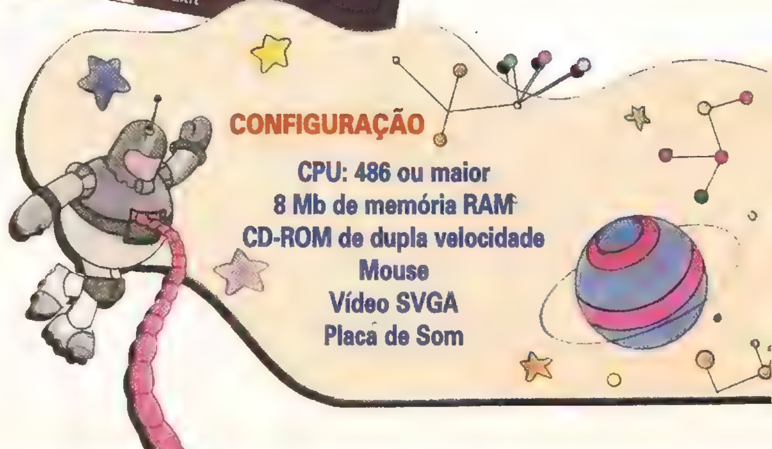
DICA: repita a sequência de cores ao lado e acione a máquina para pegar a lente e consertar o gerador



DICA: use a lupa no bastão para conseguir o código da primeira porta



DICA: use um dos cristais verdes em Brink para trazê-lo de volta à vida



CONFIGURAÇÃO

CPU: 486 ou maior
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse
Vídeo SVGA
Placa de Som

SUPER GP EXPRESS

HQ

GUERRA ENTRE MUTANTES

Cable vai estrelar a minissérie Sangue e Metal, que chega às bancas este mês; o brasileiro Marcelo Campos, sucesso há muito tempo nos EUA, agora também desenha por aqui

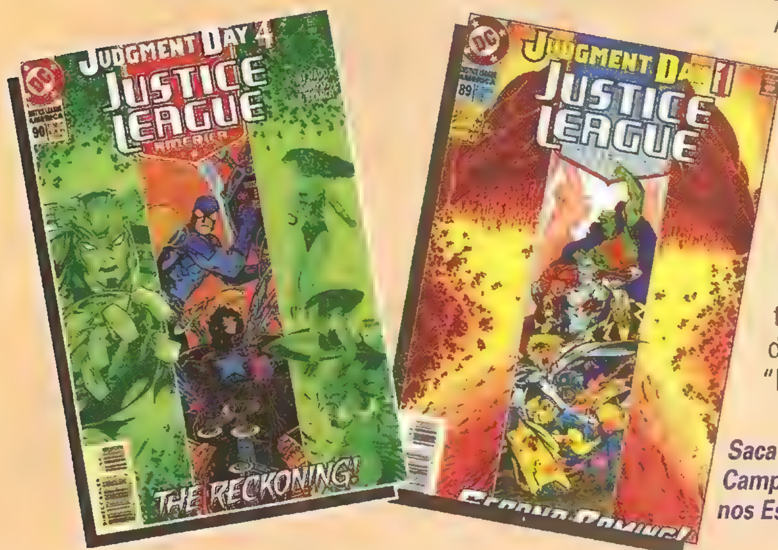


Aí, cara, se prepara que o bicho vai pegar! Este mês vai chegar às bancas de todo país a minissérie Sangue e Metal (formato americano, papel de luxom duas edições quinzenais), estrelada por Cable, o misterioso líder da X-Force (os antigos Novos Mutantes).

CORRIDA CONTRA O CONFLYTO

O babado é o seguinte: depois da destruição da base de operações da X-Force (isso aconteceu nas revistas de linha dos X-Men, da Abril Jovem), Cable se refugia na Suíça para bolar um plano para detonar Conflyto e a Força de Libertação Mutante, os responsáveis por todo esse estrago. Mas como herói que se preza nunca tem descanso, logo aparece uma baita encrenca pro cara resolver. Uns ex-companheiros de Cable, de um grupo chamado A Matilha, resolvem vir atrás dele porque acham que ele é um traidor. Na verdade, trata-se de mais uma daquelas pirações de viagens no tempo, envolvendo passado e presente. Cable resolve dar um "salto" de dez anos para frente para proteger o garoto que viria a se transformar no Mestre Supremo dos Imortais - o Míssil, da X-Force. Só esqueceu de uma coisa: de avisar seus colegas de equipe. Então, um de seus ex-parceiros, um maluco chamado Arma X, vem do passado para caçá-lo. O resultado é o melhor possível, ou seja, muita ação e pancadaria, bem no estilo dos heróis mutantes! Vale a pena conferir Sangue e Metal, história escrita por Fabian Nicieza e desenhada por John Romita Jr. A história revela um pouquinho do mistério sobre Cable, um personagem superenigmático cuja origem ainda não é conhecida pelos leitores. O cara é sinistro, muito sinistro!

MADE IN BRAZIL



Saca só as capas que o Marcelo Campos fez para a DC Comics nos Estados Unidos

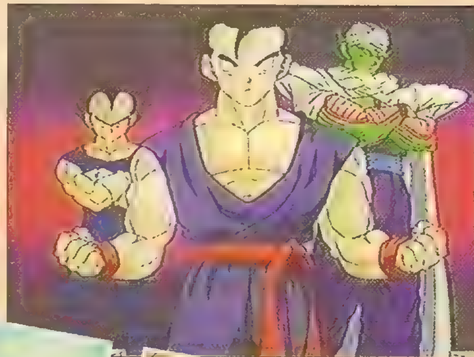
A edição n° 37 de Super Powers, da Abril Jovem, estrelada pela Liga da Justiça América, tem duas coisas de especial: é o último número da revista (em 1996 vai haver uma reestruturação dos títulos da DC Comics) e traz a primeira aventura desenhada pelo "brazuca" Marcelo Campos. A história mostra a volta de Pesadelo, da equipe dos Extremistas, para atazanar a vida dos heróis. O cara é superpoderoso. Se liga no time "escalado" para enfrentar o figura: Mulher Maravilha, Capitão Átomo, Máxima, Besouro Azul, Gladiador Dourado, Fogo, Gelo, Ray, Ajax e Bloodwind. Além disso, tem uma entrevista exclusiva com o Marcelo Campos, em que ele conta como conseguiu plubicar seus trabalhos na terra do tio Sam. É adrenalina pura!

DESENHO

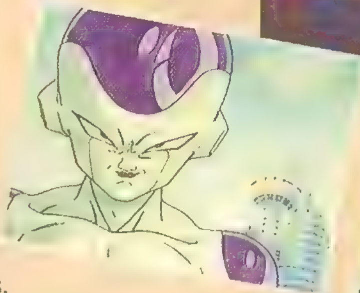
DRAGON BALL Z NA TV

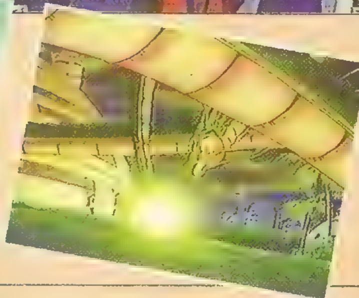
SBT acertou a compra de 60 episódios da série de desenhos japoneses, que deverá ir ao ar a partir do mês de abril

Gosta de Dragon Ball Z? Se a resposta é sim, pode sentar em frente à TV (não muito perto pra sua mãe não reclamar!). O SBT conseguiu, depois de longas negociações, comprar 60 episódios de meia hora da série. Se tudo der certo, a emissora pretende comprar mais episódios. E não pense que será como Street Fighter, que você tem de esperar a semana inteira. Dragon Ball Z vai rolar todo dia! A estréia é em abril. É só esperar pelos mais de 500 episódios.



Os heróis de Dragon Ball Z vão estar na sua telinha todos os dias



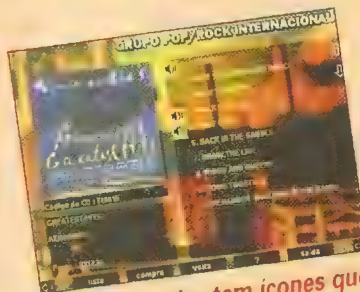


MÚSICA

SOM PRA VALER



Nessa tela você tem as opções para consultar o catálogo da Sony



Algumas telas tem ícones que indicam uma "palhinha" do som que você vai comprar

Lord Mathias não vacilou: já fez o seu pedido de compra

A Sony sai na frente e torna a compra de CDs do seu acervo mais fácil, apesar de não muito mais barata. Está rolando desde dezembro o CD Express, uma loja virtual com o catálogo da Sony lançados no Brasil. São mais de 800 títulos, entre CDs e multimídias, nos seguintes gêneros: trilha sonora, cantores nacionais e internacionais, heavy metal, Bossa Nova, música instrumental, jazz, new age, blues, soul, reggae, rap e CD-Rom. Alguns nomes da lista são Alice in Chains, Ozzy Osborne, Michael Jackson, Sade, Skank e Cidade Negra, entre outros. A maioria dos discos tem trechos das músicas mais conhecidas. Você pode encomendar de 3 maneiras: via correio, telefone ou fax. Os preços variam de R$ 8,84 a R$ 49,00. A taxa de entrega é de R$ 4,50. Compras acima de R$ 100,00 não têm taxa.

FLASHBACK

Em 89, na Europa, a diversão era dar marretada no Muro de Berlim. Aqui no Brasil a onda era o Master System. Mega e SNes nem haviam sido lançado nos States. Saturn, Playstation e Ultra 64? Isso nem em sonho. Alguns felizardos agitavam com o Nintendinho importado de Miami.



Tá legal, que levante a mão quem não se lembra pelo menos da musiquinha! **Jogos de Verão** foi lançado em novembro de 1989 e fez tanto sucesso que mereceu uma nova versão em 94, também para Master. É um daqueles jogos tipo vinho: quanto mais velho, melhor fica.O game traz seis modalidades: skate, embaixada, surfe, patins, BMX e disco. Só lances radicais. Você escolhe entre nove patrocinadores (Casio, Ocean Pacific, Kawasaki etc.) e joga contra sete adversários. Em algumas modalidades, as manobras são variadas e em outras elas são limitadas. Se você usar a imaginação, mandar ver nas manobras e conseguir o recorde, poderá arrumar uma prancha, bola ou bike melhor. Apesar de os cenários serem meio repetitivos, não foi descoberto nenhum cara que tivesse enjoado do game. Muito pelo contrário, a briga pelo joystick rola solta, ainda hoje! Até aquela galera que nunca chegou perto de um skate de verdade pode se dar bem na hora que encarar o desafio no game! *fim*

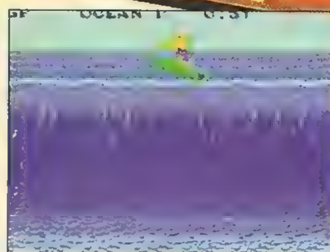


DICA: os toques de calcanhar dão mais pontos, além serem bem mais bonitos



DICA: no topo, pressione para os lados para fazer manobras





DICA: o aéreo para trás vale muitos pontos e pode ainda dar entrada no tubo



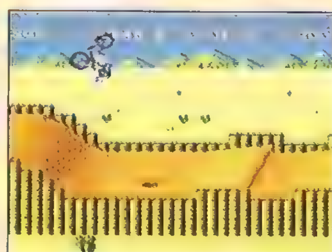
DICA: pressione o botão de pulo um pouco antes dos obstáculos



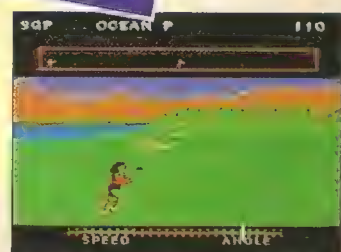
Quando você bater algum recorde, terá a chance de conseguir equipamento especial.Basta acertar a combinação



DICA: para entrar na onda, posicione a prancha com o mesmo ângulo que usou para sair



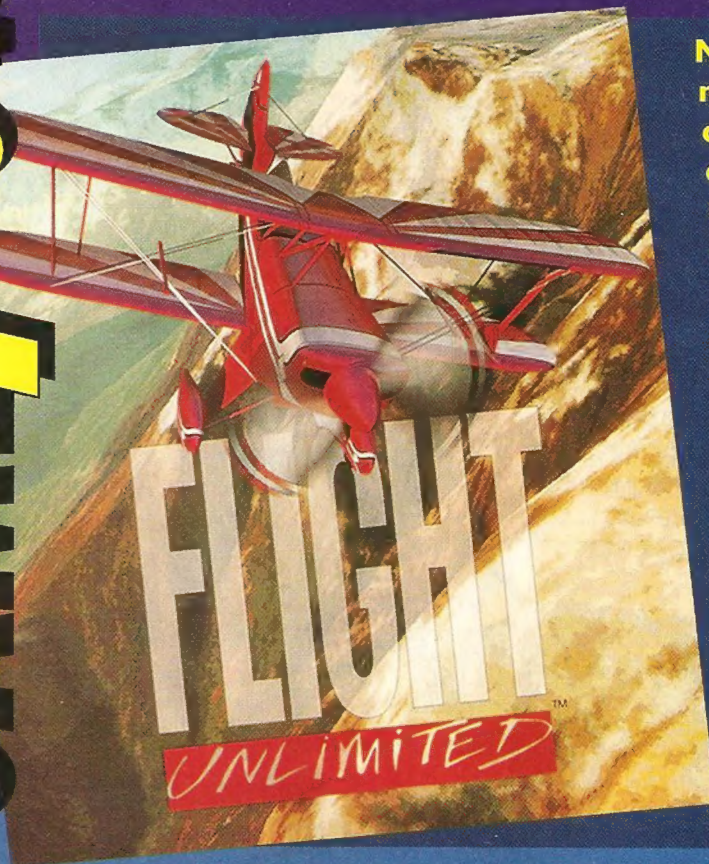
DICA: certifique-se de que o pulo foi alto o suficiente para fazer as manobras



DICA: acompanhe a trajetória do disco por baixo dele, é a melhor forma de pegá-lo

SUPER GAMEPOWER

SUA MANOBRA MAIS RADICAL ESTÁ NA SUPERGAMEPOWER.



Na próxima edição da melhor revista de games do país você vive todas as emoções de Flight Unlimited, o simulador de vôos para PC que vai arrepiar no monitor. E ainda: a 2ª versão de Ridge Revolution para Playstation, agora você pode correr em 3 pistas diferentes e ainda tirar racha com um amigo, conectando os 2 consoles. Earthworm Jim 2 continua fazendo sucesso no Snes. Conheça até a última fase na seção Detonado da Supergamepower. Não perca!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER.

Peça as últimas pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505-Dinap S/A. Se preferir, reserve com o seu jornaleiro.

EDIÇÃO 22
Super Mario 64 (Ultra 64), Virtua Fighter 2 (Saturn) Doom Special Playstation Edition (PStation), D (3DO), Marvel Super Heroes(Arcade), Samurai Shodown 3 (Neo CD), F-1 Live Information (Saturn), Virtua Racing (Saturn), Porky Pig's Haunted Holiday (SNes), Kolibri (32X), Virtua Fighter Remix (PC), The Need for Speed (PC), Pitfall 95 (PC), Nam 75 (Neo Geo), Chrono Trigger (Snes), Mega Man X3 (SNes) e Gargoyles (Mega).

EDIÇÃO 21
Mortal Kombat 3 (Mega, Snes e P. Station); Chrono Trigger (Snes); Golden Axe (Saturn); Lemmings 3D (PC CD); Scooby Doo (Mega Drive); Donkey Kong Country 2 (Snes); Samurai Shodown 3 (Neo CD); Fifa Soccer 96 (Mega e Snes); Garfield (Mega); The Legend of Zelda (Snes); Lunar Eternal Blue (Sega CD); Blazing Tornado (Saturn); NBA Jam TE (P.Station); Full Throttle (PC CD).

EDIÇÃO 20
Yoshi's Island (Snes); Mask (Snes); Demolition Man (Snes); Swat Cats (Snes); Earthworm Jim 2 (Mega); Vectorman (Mega); Batman Forever (Mega); Virtua Fighters(32X); Space Hulk (3DO); Night Striker (P.Station); Street Fighter Real Batlle on Film (P. Station); ESPN Extreme Games (P.Station); Shinobi Le gions (Saturn); Marvel Super Heroes (Arcade); Pulstar (Neo Geo); Sim Tower (PC).

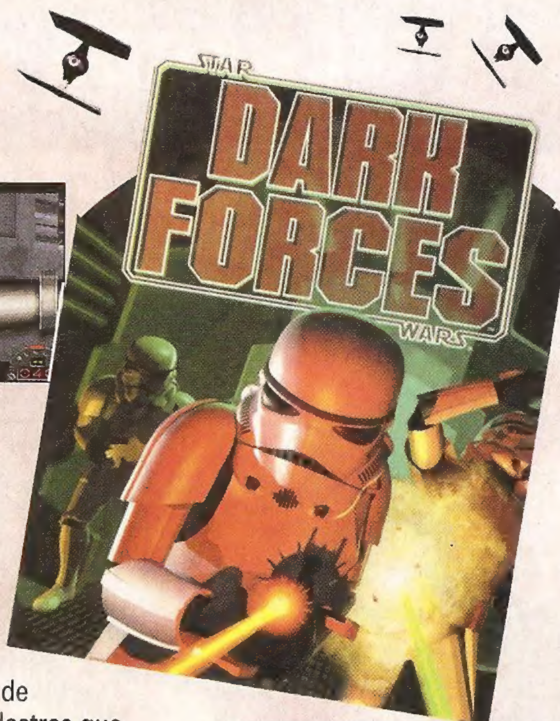
EDIÇÃO 19
Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorme (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar); Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P. Sation).

EDIÇÃO 18
Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes); Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman (Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Sydicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P. Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega).

EDIÇÃO 17
Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P. Station); World Heroes Perfect (Neo Geo).

Final Stage

PC CD



Muito bem, você acha que os rebeldes são o máximo e quer mais é que Darth Vader suma do espaço sideral. Então, se a força esteve com você, agora você deve estar parado bem na frente de um robô, digamos assim, perigoso. Como todos os outros seres e todas as outras naves que você enfrentou, esse homem de lata foi feito pelo tio George Lucas - aquele do cinema - para acabar com sua vida, antes tão tranquila. A estratégia é a seguinte: fuja dos tiros. Quer dizer, aproveite toda a área de fuga e as pilastras que estão a sua disposição. Escolha uma arma bem forte e espalhe minas pelo caminho. Não tem mistério. No final a princesa Léa diz muito obrigada e você volta feliz para casa. Afinal, você só foi contratado para essa missão. Se quiserem mais, que paguem!

fim



DICA: coloque os 3 detonadores nos seus lugares, como esse



DICA: deixe essas prensas em fila para que formem um caminho para abrir a porta



DICA: último chefe. Para acabar com ele, esquive-se dos tiros e acerte-o sem parar com uma arma bem forte



Você destruiu mais uma vez os planos de Darth Vader



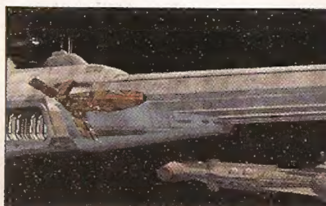
O cara tá bravo e promete vingança



Depois de destruir a nave, você volta para a Força Rebelde...



...e é condecorado pela princesa



Essa missão acabou. Agora só resta voltar para casa e esperar pela próxima



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 23 - FEVEREIRO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Raquel Pintan
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Fabiano Ricardo Ximenes **(jogos)**, Maximillian Winter e Sidney Gusman **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Neves Morales

ENGº. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644 ramais 263/293/183.

Impresso no Globo Cochrane Gráfica

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVC

LKC SPORTS

PATINS EXCLUSIVOS DA LKC SPORTS





Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito
estão na LKC SPORTS.
Lá você encontra os patins mais legais, os bonés mais transados e os
artigos esportivos que todo americano
(e brasileiro) sonha ter...
E tudo isto em qualquer uma das lojas da LKC SPORTS
de todo o Brasil.

TÊNIS PREMORE - OUTRA EXCLUSIVIDADE DA LKC SPORTS









SEJA VOCÊ TAMBÉM UM FRANQUEADO LKC SPORTS NA SUA CIDADE

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP
Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816

LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035 - F: (021) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LOJA NOVA ATACADO E VAREJO EM PRONTA ENTREGA

LKC SÃO PAULO - LIBERDADE
R. Tomaz Gonzaga, 90 - F: (011) 270-0780